

UCG

PS3

PS4

PSVITA

PlayStation Pro

VOL.2

—特别企划—

聆听海对岸
的哀鸣

《死魂曲》系列大盘点

永不停息
的进化之路

高达《VS》系列
回顾

—聚焦国行—

舞力全开
2017

生生不息
遥远星际

—深度攻略—

古惑狼 疯狂三部曲

高达VS

神明战争 跨越时空 | 魔女与百骑兵2
乐克乐克 重制版 | 伊苏VIII 丹娜的陨涕日
东京异境eX+





◀《地平线 零之曙光 艺术设定集》



《地平线 零之曙光 官方攻略典藏版》▶

地平线 零之曙光 攻略本+设定集 官方中文版

原创黑马好评如潮！全球销量突破340万
国行再添重磅佳作！设定集+攻略本同期上架
192页+656页！超过800页的中文化视觉盛宴

索尼官方支持！所有翻译参照简中版进行调整
UCG专业监修！完美解构《地平线》的奇妙世界

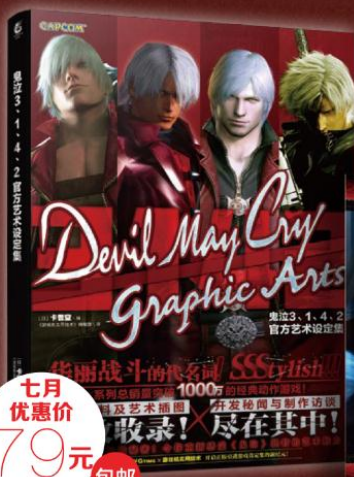


淘宝端扫码购买

定价	设定集	攻略本	套装
118元	178元	278元	

包邮

7月26日及8月初 震撼登场



首批赠
限量特典

鬼泣B5文件夹



(预订可100%获得)

鬼泣3·1·4·2 官方艺术设定集

CAPCOM 官方授权
游戏机实用技术 翻译制作
天闻角川×VGTIME×UCG 联合出品第三弹

大16开全彩224页
高品质原版引进



淘宝端 扫码购买

收录全球销量突破1000万的ACT类型代表作
《鬼泣》系列全四部正统作品的中文设定集
剧情回顾、设定资料、艺术插图、开发趣闻、尽在其中
核心开发人员十万字秘闻分享 认识不一样的鬼泣！

现已华丽登场

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

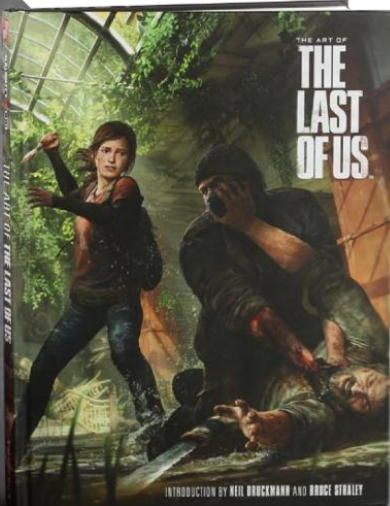
赠
特典
独家

「末日大杀器
一板儿砖一小抱枕」

双平台
全球销量超过
1000万

百余家媒体
平均打分高达
95%

一年内狂揽
249项
游戏大奖



「最后生还者」 官方设定资料集

THE
LAST
OF
US

正8开 硬壳精装设定集
顽皮狗 NAUGHTY DOG
官方授权中文定制版

现已
重磅来袭



淘宝端扫码购买

七月
优惠价

79元

包邮

88元

CONTENTS

责任编辑：昴星团 封面设计：anubis

🎮 资讯汇聚

002 PS4 使用小技巧

012 PS 行情

📦 聚焦国行

国行攻略

015 舞力全开 2017

020 生生不息

023 遥远星际

028 《地平线 零之曙光》
国行版发售特辑

🔺 特别企划

PS 全明星

034 聆听海对岸的哀鸣

《死魂曲》系列大盘点

042 永不停息的进化之路
高达《VS》系列回顾

🏆 奖杯珍藏

048 生化危机 代号维罗妮卡
完全版 (PS2)

✕ 深度特攻

054 古惑狼 疯狂三部曲

078 高达 VS (中文版)

086 神明战争 跨越时空 (中文版)

100 魔女与百骑兵 2 (中文版)

116 乐克乐克 重制版 (中文版)

136 伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日 (中文版)

168 东京异境 eX+ (中文版)



封面用图：高达 VS / 封底用图：神明战争 跨越时空

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PlayStation 专门志 Pro》不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PlayStation 专门志 Pro》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PlayStation 专门志 Pro》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《PlayStation 专门志 Pro》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《PlayStation 专门志 Pro》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PlayStation 专门志 Pro》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿邮箱：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《PlayStation 专门志 Pro》读者服务部（收）邮编：730020。Email 投稿邮箱：ucg@ucg.cn

文 乌冬 美编 咕噜



PS4 使用小技巧

PS4 从 2013 年 11 月发售以来已经经过了 3 年多，期间推出过更轻更小的新型 PS4 Slim 与配置更高的 PS4 Pro，同时伴随着的还有固件不断更新。2017 年 3 月 9 日固件升到 4.50 版本后，追加了在外接硬盘安装应用的机能，同时 PS4 Pro 还加入了强化模式。下面就来介绍一下 PS4 随着版本升级后新增的实用小技巧。（本文以 4.55 版本撰写，现在最新系统为 4.72）



节省时间的方便设定

1. 在待命中升级系统版本

相信不少玩家都碰到过这种情况，放学或下班回到家马上就想玩 PS4 放松，可是一开机却发现需要系统升级，顿时兴致都少了一半。前往菜单界面的“设定”→“系统”→“自动下载”，在“系统软件的升级文件”一项下面的“自动

安装”打上勾，这样 PS4 在待命中也会自动下载系统的升级文件并安装，不用担心系统升级占用自己的游戏时间了。但是注意如果待命中有未结束的游戏，有可能会因升级而自动结束游戏，要注意保存存档。



▲如画面下方的提示所示，使用这个功能需要允许 PS4 在待命中也可连接互联网，一般默认就是允许状态，如果关了，可按画面下方的提示步骤开启。

系统

- 系统信息
- 自动下载
- 游戏操作设定
- 限制主机内的内容数量
- 启用 HDMI 设备链接
- 启用 HDMI-CEC
- 强化模式
- 自动修复系统软件的问题
- 更新/修理

2. PS4 启动时自动打开电视和切换为 PS4 输入源

打开 PS4 电源、打开电视电源、再切换为 PS4 的输入源，这几个玩 PS4 的必经步骤虽然不繁琐，但其实还有更简单快捷方法。前往菜单界面的“设定”→“系统”，在“启用 HDMI 设备链接”一项上打勾，

这样 PS4 一旦启动就会自动打开电视电源并切换为 PS4 输入源。但要注意的是这只对应有 HDMI 控制的电视，同时电视端也要开启这个功能。

3. 启动时跳过用户选择界面自动登录

在默认设定中，启动 PS4 后需要在用户界面中选择一个登录，而如果只有自己一个用户，就显得有点麻烦了。前往“设定”→“用

户”→“登录设定”，在“自动登录 PS4”一项上打勾，这样开启 PS4 时就会自动登录，省去了不必要的麻烦。



4. 马上回到刚才使用的应用或游戏里

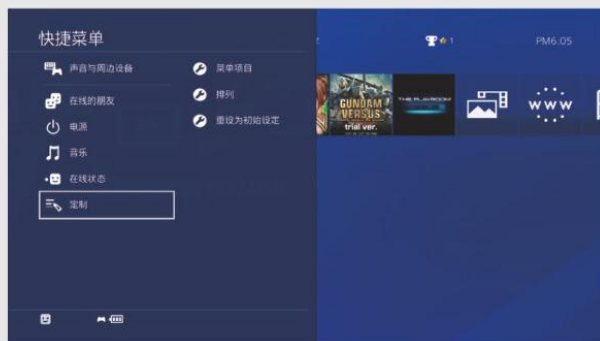
在游戏里截图后，想确认图有没截崩，不免会在游戏和截取画面相册之间两头跑，这时只要在一头

快速连按两下 PS 键，就会自动快速切换到另一头（其他无需结束游戏的应用也同样）。

5. 在快捷菜单快速访问常用机能

长按 PS 键会出现快捷菜单，可以从这里快速访问经常用的机能，另外通过“定制”选项，还可以自

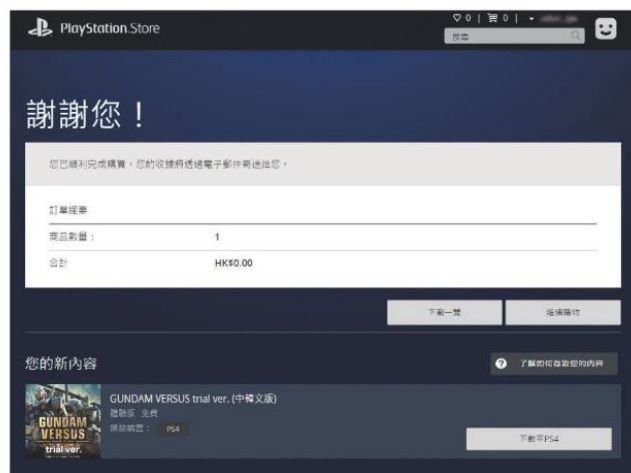
定义快捷菜单里的选项，把想用的机能加进来。



6. 外出时也可进行游戏下载，回家马上游玩

“外出时从朋友那听到一个有趣的游戏，自己也想回家马上就能玩”，碰到这种情况时，通过 PC 或智能手机访问 PS 商店并购入该游戏，然后马上开始下载，这样前面的想法就能实现了。

使用这个功能，要前往“设定”→“PlayStation Network/ 账号管理”，在“认证为常用 PS4”中选择认证，还有在“设定”→“省电设定”→“设定待命模式里的功能”里，将“与互联网保持连接”打上勾。



▲在购入完的界面选择“下载至PS4”，这样家里待命中的PS4就会开始下载。

自定义自己的桌面

7. 桌面图标太多时使用文件夹收纳

玩的游戏越多，桌面的图标也会越来越多，当超过一定的数量时就需要去“内容保存库”中寻找想找的图标，想避免这样的麻烦，这时候就要活用文件夹了。

把光标停留在目标的图标上，然后按“OPTIONS”键画面右边就会弹出菜单，然后选择“添加至文件夹”，就可将这个图标添加进文件夹。



8. 桌面表示所有图标

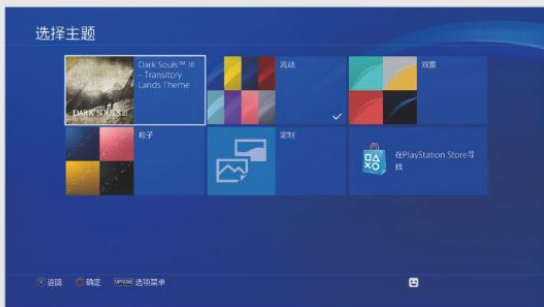
在“设定”→“系统”中，在“限制主画面的内容数量”一项的勾去掉，这样桌面就会表示所有图标，

不过如果图标太多反而找起来比较麻烦，还是用文件夹整理在一起比较方便。



9. 改变桌面的主题

想改变桌面的主题时，可以在“设定”→“主题”→“选择主题”中进行更改，默认的主题种类不多，不过可以通过PS商店下载新的。主题有收费也有免费的，另外某些游戏的特典也会送相关的主题。选择“定制”可以将截图设为壁纸。



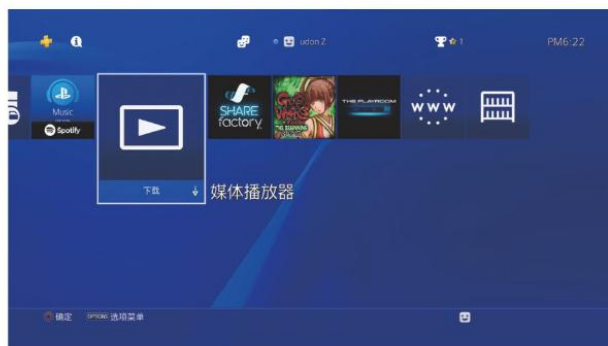
10. 将桌面的字体变得易看

如果觉得桌面的字体太小，不好阅读，可以前往“设定”→“协助工具”，将“大字体”和“粗字体”两项打勾，这样字就会变大变粗。

另外，在“设定”→“主题”→“文字的阴影”里可以给菜单的文字加上阴影，用黑色阴影的话字会显得更醒目，



上边为标准，下边为加上了黑色阴影的字。



11. 让桌面静音

在“设定”→“声音与画面”中，将“系统音乐”和“按键音”两项的勾去掉，这样桌面就不会有BGM和方向键的操作音效。



12. 自定义简介画面

简介里用的头像，除了PS4里提供的，还能用Facebook里的简介头像，或是通过手机软件PlayStation App上传的头像。方法为选择简介画面“设定在线状态”右边的“...”，再进入“编辑个人简介”。



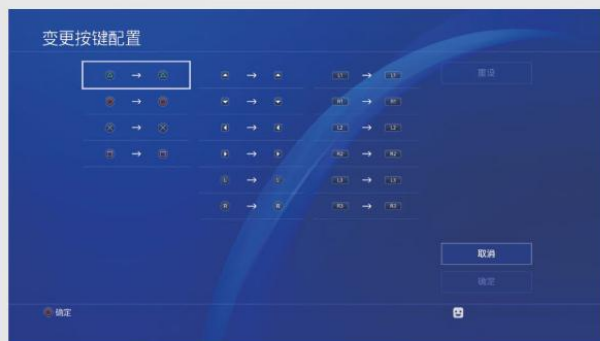
另外，如果有喜欢的截图，也可以将其变为简介的封面图像，方法为选择“...”里的“更换封面图像”。

玩游戏时的偏好

13. 用自己习惯的键位玩不支持变更键位的游戏

美式游戏一般都是×键决定，想改成自己常用的键位，可是却发现游戏不支持键位变更。这时可以使用PS4自带的键位变更功能，前往“设定”→“协助工具”→“按

键配置”，然后将“启用按键配置”一项打勾，再在“变更按键配置”下进行按键作用的变更。但要注意游戏里的操作介绍还是用的原键位，不要混淆了。



14. 变更手柄的喇叭音量、光条亮度和震动有无

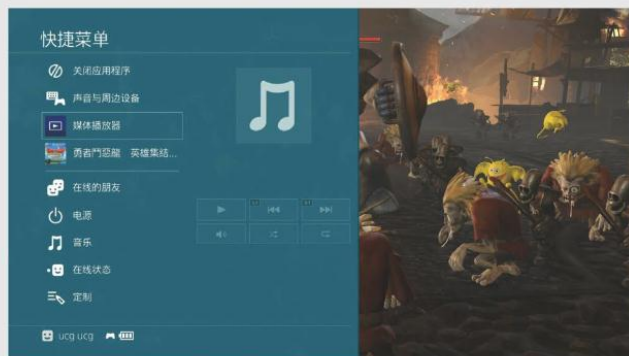
“设定”→“周边设定”→“控制器”，可以设定手柄喇叭的音量、震动有无和光条亮度。部分需通过

PlayStation摄像头确认光条的游戏，这时光条会强制点亮，不用担心会影响正常游戏。

15. 边玩游戏边听音乐

PS4可以使用“媒体播放器”、“USB音乐播放器”、“Spotify”等应用进行音乐播放，这个在游戏

中也是可以进行的，边听音乐边享受游戏吧。



▲游戏中可使用快速菜单进行音乐播放器的操作。

16. 将耳机接在手柄上，不必担心线太多理不清

不少玩家都有带耳机玩游戏的习惯，但是有线的耳机接在电视或显示器上时，耳机线经常会和其他线缠在一起导致理不清。前往“设

定”→“周边设定”→“音频设备”，在“输出至耳机”一项选择“所有音频”，这样只需把耳机连接到手柄上就听到游戏的声音。



17. 将手柄变更为有线连接

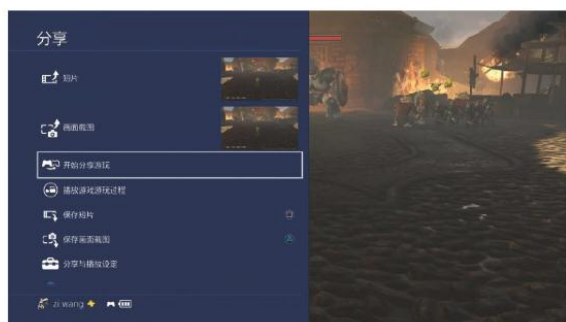
PS4 手柄和主机的连接默认为无线蓝牙，但对于一些担心无线控制会有延迟的玩家，可将无线变更为有线连接。首先需要用数据线连接主机和手柄，还有手柄需是 2016 年 9 月以后发售的 DUALSHOCK 4 (CUH-ZCT2 系列)，接着在“设

定”→“周边设定”→“控制器”→“连接方法”中就可更改，注意用有线连接时 PlayStation 摄像头的麦克风功能会无法使用。另外，使用有线连接手柄时，手柄会被 PS4 认定为音频设备，一台 PS4 最多只能同时使用两个音频设备。

18. 通过朋友的帮助渡过难关

玩游戏不免遇到卡关的情况，这时可以向朋友求助。按下 SHARE 键选择“开始分享游玩”，然后再在朋友中选择一位分享者，这样他

就能看到自己的游戏画面。如果是加入了 PS+ 的玩家，还可将操作权交给朋友，让他代为操作。



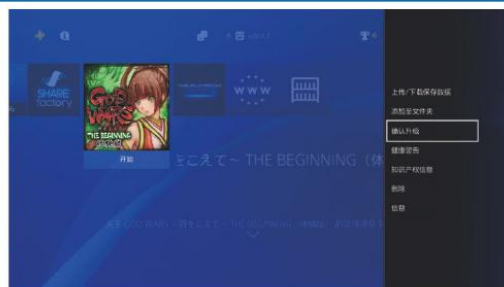
19. 遥控操作不稳定时，不妨使用直接连接

PS4 可通过遥控操作，在 PC 或 PSV 上进行远程游戏，但遥控操作基本是需要经过路由器来连接的，不过如果是 PSV 或 PS TV，则可以

直接连接，这样信号会比较稳定。方法为前往“设定”→“周遥控操作连接设定”，然后在“直接与 PS Vita/PS TV 连接”一项打勾。

20. 自己选择更新的时间

PS4 默认是自动为游戏更新的，但如果不想自动更新，则可以前往“设定”→“系统”→“自动下载”，将“应用程序的升级文件”的勾去掉，这样就不会自动更新了。



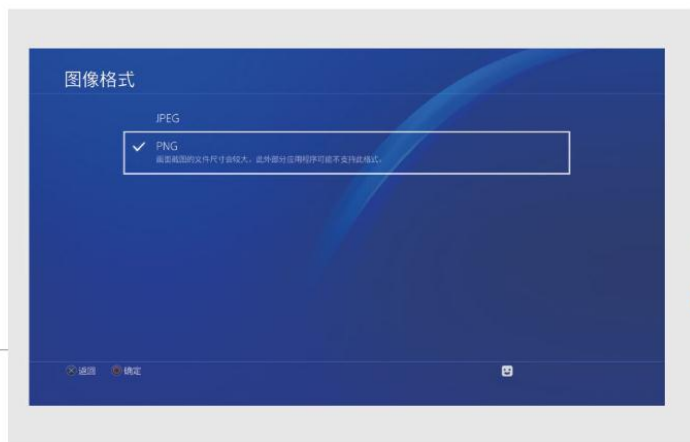
▲想更新时，将光标停在目标游戏上按OPTIONS键，然后选择“确认升级”。

截图和录像须知

21. 区分使用两种录像的方法

PS4 启动时会自动开始录制游戏画面，按下 SHARE 键选择“保存短片”，这样就能保存到现在为止的游戏影像。这个方法的好处在于可以录下“各种意想不到的瞬间”。

而如果想按预定的计划录制，则可以连续按两次 SHARE 键，这样就能在自己喜欢时机开始录制，但是用这种方法时，前一种录制方法会失效。



22. 一键截图

使用 PS4 的截图功能，一般是先按 SHARE 键后再选择“保存画面截图”，或者是长按 SHARE 键，如果要连续截多张图时，不免繁琐。前往

“设定”→“分享与播放内容”→“SHARE 键控制类型”，然后选择“画面截图适用”，这样只要按一次 SHARE 键就能截图并保存。



23. 画质更高的截图

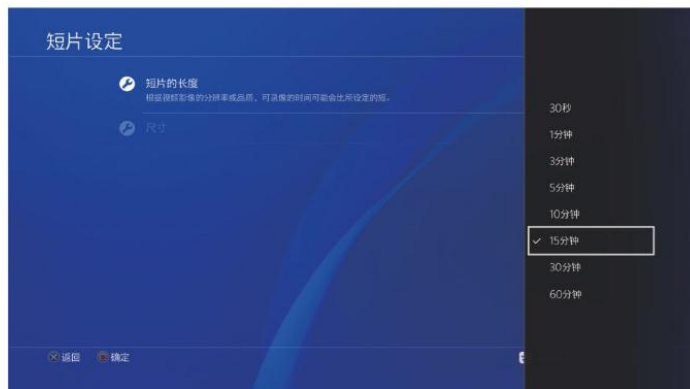
使用 PS4 截图功能保存的图片默认是 JPEG 格式，如果想要画质更高的截图，可以前往“设定”→“分

享与播放内容”→“画面截图设定”，将“图像格式”一项改为“PNG”。

24. 改变录像时间的上限

录像功能保存的短片默认为 15 分钟，前往“设定”→“分享与播放内容”→“短片设定”，在“短片的长度”一项中可变更保存的短

片长度，最短 30 秒，最长 60 分，当然时间越长，影像的体积也会越大，要注意硬盘的空间。



25. 将麦克风的聲音也录进影像中

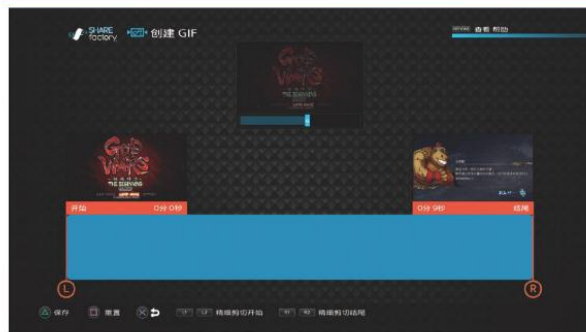
如果想把麦克风的聲音也录进影像中，可以前往“设定”→“分享与播放内容”→“音频分享设定”，

然后在“在短片中包含麦克风的聲音”一项上打勾。



26. 将短片转换为动态 GIF

如果想将影像转为动态 GIF 在社交软件上使用，可以使用免费下载的应用“SHAREfactory”，转换为 GIF 后还能直接带上评论发出。



自我保护和对策

27. 设定登录密码

不想别人动自己的账号里的东西，可以设定登录密码，方法为前往“设定”→“用户”→“登录设定”，然后在“通行码管理”里设定。



28. 不能使用在线服务时，如何确认网络和服务状况

当不能使用在线服务时，想知道是 PS4 没有联网还是服务停止了，可以前往“设定”→“网络”，确认 PS4 的联网状况点“测试互联网连接”，查看网络服务状况点“查看 PlayStation Network 的服务状态”。



29. 创建儿童用的子账号

有孩子的玩家，可以在自己的账号下为孩子创建子账号，子账号权限归主账号管理，并且存档和奖杯的获得也是和主账号分开。创建子账号的方法为前往“设定”→“视听者限制”→“子账号管理”，然后选择“追加小孩”。

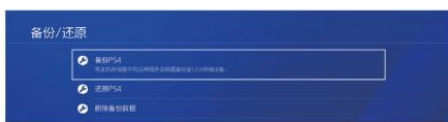
允许子账号加入 PlayStation

Network 会取得一个孩子用的 PSN 账号，家长可限制子账号的聊天、分享内容权限，以及设定子账号使用的电子钱包额度。如果不允许加入 PlayStation Network，那就不会取得 PSN 的账号，子账号只能进行线下游戏。

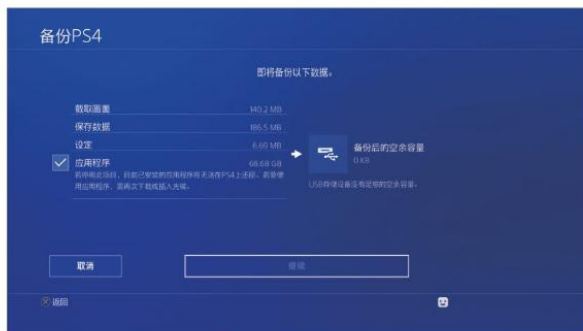


30. 备份资料以防万一

在“设定”→“系统”→“备份/还原”中，选择“备份PS4”就可以将存档、截图、设定、应用备份至USB存储盘。要注意的是已经作为PS4外部存储设备而格式化的外接硬盘无法作为备份端。



应用的备份为可选，不选的话就只会备份存档、截图和设定，不过这样还原后之前的应用就得重新下载。



31. 屏蔽垃圾信息

经常联网进行对战或者协力游戏的玩家，不免会收到一些陌生人的包含了恶言恶语的信息，如果想屏蔽这些信息，可以前往信息画面

按OPTIONS键，在“隐私设定（信息）”里的“选择谁能传送讯息给您”一项下选择“仅限好友”或“不公开”。



其他便利的小贴士

32. 不弹出显示最新资讯

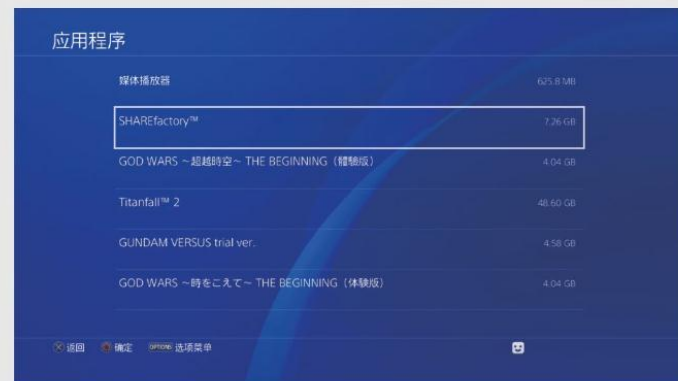
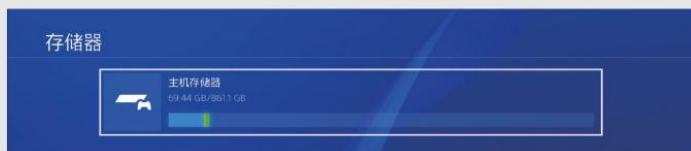
下载完成、奖杯获得这些资讯会实时弹出，虽然非常便利，不过也会有觉得不必要的玩家。另外截图时会弹出相机的图标，如果连续截图的话，这个图标也会被截进去。

如果不想显示这些资讯，可以前往“设定”→“最新资讯”，将“弹出显示最新资讯”一项的勾去掉，如果只想弹出部分资讯，就在下面的选项里单独选出。



33. 硬盘满了后，确认剩余容量

习惯玩数字版游戏的玩家，硬盘很容易就会装满，在下载大容量游戏的前，可以前往“设定”→“存储器”中确认剩余容量。要给硬盘腾出空间，可以在该界面下直接点进各存储器，然后确认各游戏、应用的所占的空间来进行删除。



34. 使用PS4为智能手机和平板电脑充电

PS4开机或待命时可以使用USB端口为手柄或智能手机等设备充电，但是要注意，默认设定下USB端口仅会供电3小时，想随时

保持供电，需要前往“设定”→“省电设定”→“设定待命模式里的功能”，在“以USB端口供电”一项选择“经常”。

35. 隐藏自己的在线状态进行游戏

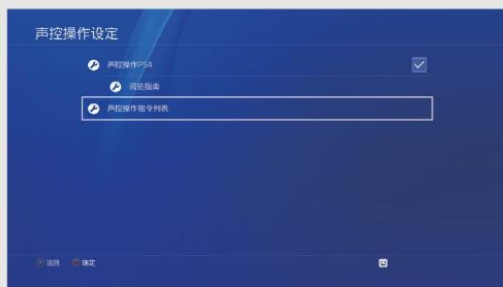
虽然和朋友边交流边游戏很有意思,但也有想一个人安静地玩游戏的时候,这时可以前往“简

介”→“设定在线状态”,将“在线”改为“显示为离线”,这样别人看到的状态就是离线。



36. 用声音操作 PS4

使用 PS 摄像头或 PS4 配套的耳机,可以用声音进行一部分操作。前往“设定”→“系统”→“声控操作设定”,在“声控操作 PS4”一项上打勾,但要注意简体和繁体中文下不支持声控功能,需切换为其他支持声控的语种。要进行声控时,需先说出“PlayStation”,然后再说出对应应用或机能的名字。



声控操作指令列表

若要声控操作 PS4, 请先说出“PlayStation”, 再说出以下的指令。若要选择应用程序, 请说出该程序的名称。

提示

· 可使用的指令依画面及状况而异。

· 目前的系统语言不支持声控操作 PS4。

· 目前 PS4 只识别以美式英语进行的声控操作。

Home Screen Back to Game Start Take Screenshot Log In

All Commands Fewer Commands

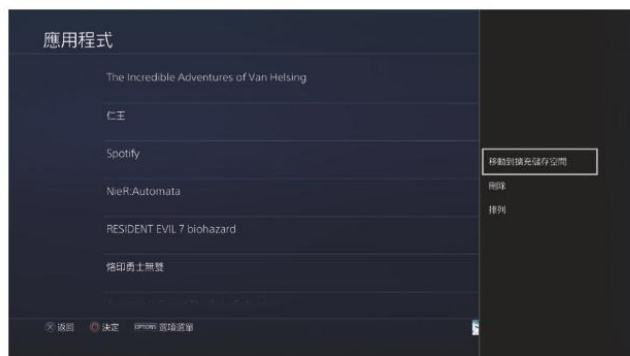
Start PlayStation Plus Start Notifications Start Friends Start Communities Start Events
Start Messages Start Party Start Profile Start Trophies Start Settings
Start Power

返回

37. 将应用移动到外接硬盘

PS4 的系统升级到 4.50 后,可以在外接硬盘里安装应用或游戏。通过 USB 将硬盘连接上 PS4 后,前往“设定”→“周边设备”→“USB 存储设备”,将外接硬盘格式化,

PS4 就可识别。如果想将本机硬盘里的应用移动到外接硬盘里,可以在主机存储器的应用程序里选择,再按 OPTIONS 键选“移动到扩充储存空间”。



38. 获得奖杯时不自动截图

玩游戏获得奖杯时 PS4 会自动截图,不过由于无法控制时机,截出来的多是一些崩图,不少玩家过后都会删掉。不想在跳奖杯时自动截图,可

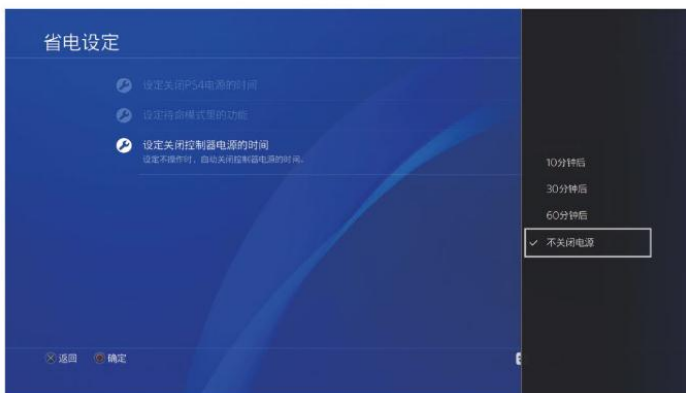
以往“设定”→“分享与播放内容”→“画面截图设定”,将“获得奖杯时自动拍摄画面截图”一项的勾去掉。



39. 手柄一定时间不操作时关闭电源

如果想手柄的耗电少一点,可以设定在无操作时自动关闭手柄电源。前往“设定”→“省电设定”→“设

定关闭控制器电源的时间”,然后就能选择手柄的待机时间。



PS行情

体验画面的极致巅峰——PS4 Pro 入门购买指南

时隔半年，PS4 Pro 终于在今年的 6 月 7 日正式登陆中国大陆。作为 PS4 发售几年后的升级机型，PS4 Pro 最大的变化就是 GPU——全新 AMD 的 Polaris 北极星架构设计，集成 2304 组着色单元。和 PS4 相比，PS4 Pro 的 APU 晶体面积已经达到 1.57 倍左右，其浮点能力更是高达 4.2TFlops，比 PS4 提高了约 2.3 倍。因此也有不少玩家戏称，PS4 Pro 实际上就是缩水版的 PS5，毕竟以同期 PC 的显卡来衡量，除了上万元的顶级显卡有完全超越 PS4 Pro 的能力，其他中高端显卡在绝对性能上并不比 PS4 Pro 出彩，可以说 PS4 Pro 已经做到了在发售时期所能达到的最强机能。



是高达 4.2TFlops，比 PS4 提高了约 2.3 倍。因此也有不少玩家戏称，PS4 Pro 实际上就是缩水版的 PS5，毕竟以同期 PC 的显卡来衡量，除了上万元的顶级显卡有完全超越 PS4 Pro 的能力，其他中高端显卡在绝对性能上并不比 PS4 Pro 出彩，可以说 PS4 Pro 已经做到了在发售时期所能达到的最强机能。

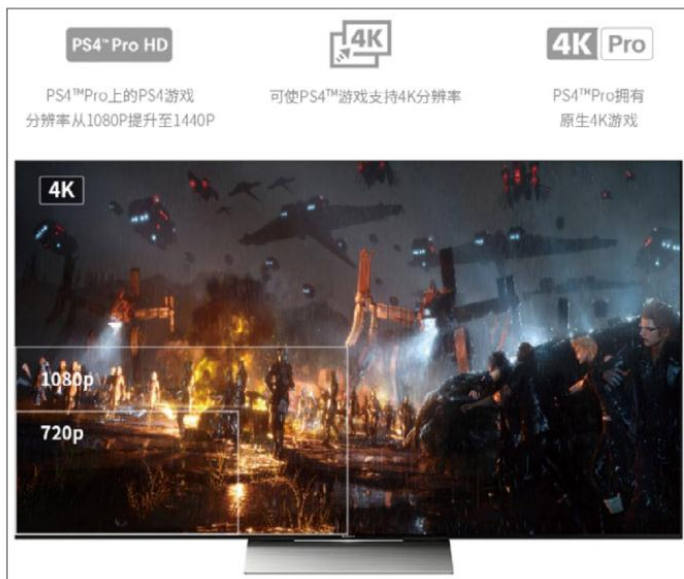
1

PS4 Pro 的两大功能：4K 分辨率 + HDR 技术

GPU 的大幅升级给 PS4 Pro 带来的最大变化当属——原生 4K 游戏分辨率，以及支持 HDR 技术这两大变化。

原生 4K 的分辨率有多震撼？

按照标准来说，4K 的分辨率为 3840 × 2160，而 1080p 的分辨率为 1920 × 1080，从整体细腻度来说，4K 相当于是 1080p 的 4 倍，因此 4K 技术在业界也被称作超高



▲4K 分辨率要大幅超越 1080p 的表现。



■HDR 技术让游戏的明暗细节表现更好。

清画质，或者是极清画质，是目前市面上可买到的巅峰画质。在这样的分辨率下，玩家可以体验到无比丰富的画面细节和震撼度。

而 HDR 技术是 PS4 Pro 的另一主打功能，HDR 是英文 High-Dynamic Range 的缩写，直译过来称作高动态范围，相信大家手机上拍照通常都见过 HDR 模式，在此模式下，手机拍出的照片在高光或逆光环境下，会把暗处的细节处理得更清楚。在游戏中，玩家得到

的视觉感观和 HDR 照片类似，我们可以看到游戏中更宽广的明暗再现，更大的对比度表现，以及明暗细节的深层还原。在 HDR 模式下，游戏的色彩表现将得到极大的加强。

可以说对于拥有 4K 电视的玩家，PS4 Pro 是当之无愧的购机首选，当然如果你是第一次接触游戏主机，也推荐购买 PS4 Pro，用来体验家用机本世代的最强表现。

2 PS4 Pro 版本之分



▲国行版PS4 Pro让玩家能得到更多的权益保障。

熟悉主机的玩家肯定知道，主机有区域版本之分。目前国内发售的PS4 Pro型号为CUH-7009B

B01，7009代表的是主机型号以及区域版本，凡是国行主机，最后末尾均为9。而在行货发售之前，大

家购买较多的港版，尾缀为6，也就是7006。港版和国行两者最大的差别在于保修，国行提供2年的维修质保，在保修期内主机出现问题玩家都可以到线下的索尼指定售后店进行维修。而港版主机，如果出现故障只能到香港的售后进行维修，国内的售后在理论上都是不会处理的，即便是付费维修也不行。但根据玩家反映，也有部分地区的售后支持非国行主机的付费维修，当然价格要贵得多。所以从保修方面考虑，国行PS4 Pro是玩家购机的首选。



▲之前很多电玩店也被索尼官方收入到主机的线下经销店中。

现在购买国行主机主要有三种途径，一是在京东或天猫的PlayStation旗舰店购买，售价为

2999元。第二种途径是在官方指定的线下店购买，价格同样为官方售价，具体的店铺玩家可以在索尼的官网查到，细心的玩家会发现索尼在国内和部分电玩店进行了合作，看得出“五仁叔”在这方面做出的努力。第三种途径是在普通的电玩店或是淘宝进行购买，其价格要比官方渠道低上100元左右，但同样支持保修，这也是老玩家购买主机的主要途径。



当然无论是国行还是港行，目前PS4 Pro的颜色只有极致黑一种，玩家期待的白色未来将会以游戏同捆版的形式上市，捆绑《命运2》以及附赠的限定游戏奖励，其售价为450美元，定于9月6日上市。相信在今年玩家应该可以见到白色的PS4 Pro在国内上市。

3 支持 PS4 Pro 的国行大作

有了主机，游戏自然也不能少，不过要说能完全发挥出PS4 Pro机能的游戏，目前暂时只有几十款，已经在国内发售的包括《重力异想世界 完结篇》《最后的守护者》《最终幻想15》以及一款PS VR游戏《新世纪机甲大赛 机械化战斗联盟》。未来还将上市的《地平线 零之曙光》国行版支持PS4 Pro的全部机能。可能有玩家会问，PS4 Pro不是能兼容所有PS4游戏吗，为什么还会有这样的区别？

其实这里提到的完全发挥机能，指的是两项标准，一是能够做到4K分辨率下30帧运行，二是可以在1080p模式下以60帧全特效运行，而目前只有上述游戏可以达到这样的标准，特别是支持以4K分辨率的模式运行。至于其他游戏，在PS4 Pro上运行画面肯定会得到提升，尤其是明暗细节的展示，但尚不能说完全发挥出PS4 Pro的机能，所以玩家想要体验PS4 Pro的全部快感，这些游戏必不可少。



▲在PS4 Pro上《最终幻想15》的画面会更加出色。

4 PS4 Pro 是否存在翻新

首先可以肯定的是，如果你从官方的渠道购买PS4 Pro国行版，是100%不会有翻新机的。而在非官方的线下或淘宝购买，翻新概率也会小于1%，毕竟行货主机上市至今也不过一个月多一点的时间，能在第一时间购买主机的都是期待已久的玩家，自然不会刚刚买了就卖掉。假若出现了这种极小概率的事件，商家动手脚多半集中在手柄上。



▲新版主机手柄在触摸板上多了一条光带。

其实现在手柄翻新是主机销售的重灾区，对于PS4 Pro而言，先确定同捆的是新版PS4手柄，它和旧版最明显的区别是在触摸板上多了一条灯带。在确定无误之后，可以观察手柄摇杆和外壳摩擦的地方，一般翻新的手柄在摇杆区域会有使用过的痕迹，这点是无法消灭的，你只要看一下摇杆是否有磨损即可。当然，保险起见也建议查看下手柄背面

的螺丝，是否有拧动的痕迹，以保证手柄确实没有拆过。

当然玩家要确定全新机的话，还要保证原装封签没有拆过。原装封签字迹清晰，材质有反光特性，而盗版的假封签字迹模糊，材质也模糊不清。如果发现是这类的封签，则说明这台PS4 Pro有可能是退换货的机器，虽然质量上可能并没有问题，但花全新的价格买到二手货，心里自然也不爽的。最后记得对比下主机包装盒上的条码和主机机身的条码是否一致，为了保证机器以后能被其他人鉴别出来是否动过，可以在索尼的官方网站上注册登记自己的主机序列号，每台主机序列号只可登记注册一次，如果机器日后出售被翻新，其他玩家就可以很快分辨了，这一方面是为了得到更好的质保，另一方面也是造福其他玩家。



▲PS4 Pro的原装封签字迹清晰且带有反光特性。

5 非4K电视可以买PS4 Pro吗

对不少玩家来说,阻挡他们购买PS4 Pro的不是价格,而是家里的电视。毕竟想要发挥出PS4 Pro的实力,一台售价上万的索尼、三星4K HDR电视必不可少,但那些非旗舰型或者是普通的1080P电视,难道就不能体验PS4 Pro的魅力了吗?当然不是,虽然非4K电

视或者不支持HDR的电视不能体现出PS4 Pro在画面上的全部实力,但如果同一显示设备的情况下,PS4 Pro的显示效果是要优于PS4的,也就是说即便自家的电视能力有限,但PS4 Pro还是可以带来加成效果,让你体验到更爽的游戏效果。



▲并非一定需要4K HDR电视才能感受到PS4 Pro带来的进步。

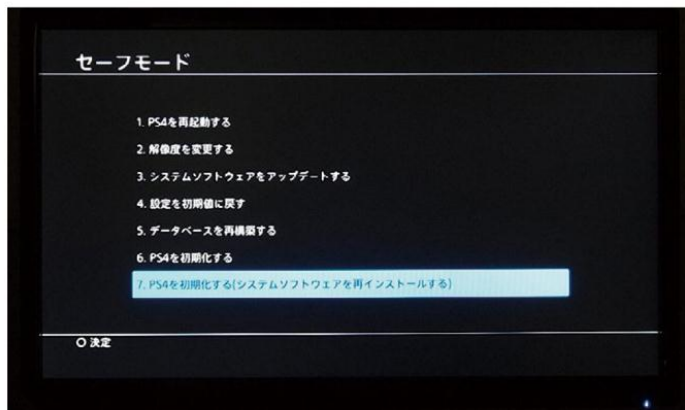
6 PS4 Pro如何换硬盘

现在PS4 Pro的硬盘标配都为1TB,如果是核心玩家的话,1TB刨除系统容量,还是远远不够用的。更令人不爽的是,索尼为了控制主机的成本,使用了一块双碟500GB的东芝2.5寸机械硬盘,其读写速度被限制在了100MB/s以内,通常来说在SATA3接口标准下,读

写速度要高于100MB/s的。不过索尼的选择也是情有可原的,一方面是PS4 Pro内部设计发热量不可小觑,对机械硬盘来说,高热量的影响很大,这也是为何索尼没使用单碟1TB的关系。毕竟存储密度更高,受到的影响也会更大一些。所以玩家如果想要大幅度提升PS4



▲主机背面印有几行英文的地方就是PS4 Pro硬盘仓挡板。



▲以日版主机为例,PS4 Pro更换硬盘后需要选择初始化来重新安装系统。

Pro的表现,有两种选择,一种是容量上的提升,选购2TB甚至是3TB的SATA3接口标准机械硬盘,速度上会得到些许提升,容量上会更加自在;另一种方案是更改1TB的SSD,全固态结构的SSD对主机风扇的轻微震动和PS4 Pro内部环境温度上的制约较小,速度会得到极大提升,大型游戏场景切换的读取速度甚至可以翻倍。

要更换的话,其实非常简单,PS4 Pro后面有一个标记有几行英文的挡板,这里就是主机的硬盘仓挡板,从另一端用手按下便可轻松取下挡板。取下挡板后,看到硬盘托架上面有一颗固定螺丝,拧下这颗螺丝后就可以抽出金属硬盘托架了,接下来把想要更换的硬盘拧上

去再推回去就算搞定了。不过这只是硬件层面上的,因为更换的硬盘没有PS4 Pro的系统,所以你还需从网上下载PS4 Pro的最新系统,目前为4.72版本,固件的名称为PS4UPDATE.PUP,索尼的固件都是通用的,玩家可以选择任意版本下载。下载好后将PS4UPDATE.PUP拷贝到1GB以上容量的U盘里,玩家要放在PS4/UPDATE的路径下,没有文件夹的话需要自行创建。新换硬盘的PS4 Pro直接开机弹出安全模式的操作菜单,选择第七项初始化PS4,然后插上U盘,主机自动识别到U盘里的系统后一直确认即可开始安装,安装完成后就能正常使用体验更爽的PS4 Pro了。

总结

现在,你对PS4 Pro应该有足够的了解了吧。PS4 Pro带来的超强表现,对比PS4只高出了不到1000元,性价比非常突出。再加上国行PS4 Pro的全面铺货,玩家大可以放心购买,面对这样一台目前本世代最强的游戏主机,你还有什么理由拒绝呢?如果你想升级手里的PS4也不需要犹豫,一起体验新时代画面的极致巅峰吧。



市,同捆主机还附赠限定手柄。现已上市。



舞力全开

JUST DANCE 2017

《舞力全开》是育碧著名的年货跳舞游戏，至今全系列销量早已超过3500万，可以说是相当亮眼。本系列自《舞力全开2015》开始便以国行形式与广大中国玩家见面，本辑我们就为大家献上最新作《舞力全开2017》的全面介绍，希望有更多的玩家能够接触这个世界知名的游戏系列。

文 纱迦 美编 Juxi

舞力全开2017		PS4
Just Dance 2017		Ubisoft
2017年4月28日	本地1~6人	体育 中文版
售价为199元人民币		对应PS摄像头、PS MOVE、移动设备

游戏综述

《舞力全开》原名为Just Dance，以前曾经被翻译为“跳舞吧”。在育碧游戏全面中文化的浪潮中，官方钦定此作的中文名为“舞力全开”。下面首先让我们来了解一下《舞力全开2017》的基本情况。

系列特色

在上世代掀起体感热潮时，市面上有很多跳舞游戏，其中不乏出自名门大厂的知名系列，以及活用了当时市面上先进技术的领先之作。然而如今这些游戏中，只有《舞力全开》活了下来。究其原因，可以概括为以下两点：

1. 选曲给力。相比市面上的其他同类游戏，《舞力全开》系列在选曲方面可谓最为大方，不光有经典曲目，还会收录了当年最热最劲的欧美金曲。随着游戏在全球范围内的大卖，游戏还收录有日韩等地的歌曲。就连两部国

行作品也收录了独占的热门中文歌曲。

2. 玩法丰富。“《舞力全开》系列”的一大特征就是全平台出动，而且会根据各平台特色设计玩法。Wii的体感控制器，Xbox平台的Kinect，PS平台的PS摄像头和PS MOVE，到后来育碧又开发出了移动设备的玩法，真正让所有玩家都能乐在其中。

不过如今“《舞力全开》系列”已有明显的衰退迹象，销量一路下滑。育碧需要寻找新的卖点，才能让这个系列重整旗鼓。

国行版变动点

《舞力全开2017》虽然标题中写着2017，但实际上是于2016年底发售的。而国行相比其他版本，发售时间晚了近半年，游戏内容也有所更改。下面就来看看国行版究竟有哪些变动点吧！

1. 取消了绝大部分联网要素。好处是白金简单了很多，坏处是好玩的东西少了一些。

2. 收录歌曲不同。国行版独占了两首中文歌曲。分别是黄路梓茵的《腿之歌》以及谭咏麟的经典老歌《卡拉永远OK》粤语版。

3. 翻译与繁体中文版不同。不过这里要批评的是，国行版的校对很不走心，游戏中不时会出现乱码或缺字的情况。在舞蹈任务模式中特别明显。

全曲目一览

下面将会为大家公布本作国行版收录的全部歌曲名单。歌曲的中文名称均来自于游戏中的参考翻译。排序以歌曲英文名称的首字母为准。

编号	歌曲名	演唱者	参考翻译
1	《All About Us》	Jordan Fisher	关于我们的一切
2	《Bailar》	Deorro Ft. Elvis Crespo	跳舞
3	《Bang》	Anitta	爆炸
4	《Bonbon》	Era Istrefi	棒棒糖
5	《Cake by the Ocean》	DNCE	海边蛋糕
5SP	《Cake by the Ocean》	DNCE	海边蛋糕 耳机版
6	《Can't Feel My Face》	The Weeknd	无法感知我的脸颊
7	《Carnaval Boom》	Latino Sunset	狂欢节的热潮
8	《Cheap Thrills》	Sia Ft. Sean Paul	廉价的快乐
8SP	《Cheap Thrills》	Sia Ft. Sean Paul	廉价的快乐 宝莱坞版
9	《Cola Song》	INNA Ft. J Balvin	可乐颂
9SP	《Cola Song》	INNA Ft. J Balvin	可乐颂 糖果版
10	《Don't Stop Me Now》	Queen	不要现在阻止我
10SP	《Don't Stop Me Now》	Queen	不要现在阻止我 熊猫版
11	《Don't Wanna Know》	Maroon 5	不想知道
12	《Dragostea Din Tei》	O-Zone	绿柠檬树下的爱
13	《El Tiki》	Maluma	埃尔提基
13SP	《El Tiki》	Maluma	埃尔提基 三人舞版
14	《Ghost In The Keys》	Halloween Thrills	钥匙里的小鬼

编号	歌曲名	演唱者	参考翻译
15	《Groove》	Jack & Jack	沉迷
16	《Hips Don't Lie》	Shakira Ft. Wyclef Jean	身体不撒谎
16SP	《Hips Don't Lie》	Shakira Ft. Wyclef Jean	身体不撒谎 相扑版
17	《I Love Rock 'n' Roll》	Fast Forward Highway	我爱摇滚乐
18	《Into You》	Ariana Grande	为你钟情
19	《La Bicicleta》	Carlos Vives & Shakira	自行车
20	《Last Christmas》	Santa Clones	上个圣诞节
21	《Lean On》	Major Lazer Ft. MO & DJ Snake	依赖
21SP	《Lean On》	Major Lazer Ft. MO & DJ Snake	依赖 围巾版
22	《Leila》	Cheb Salama	蕾拉
23	《Like I Would》	Zayn	就像我会做一样
24	《Little Swing》	Aron Chupa Ft. Little Sis Nora	小摇摆舞
25	《Oishii Oishii》	Wanko Ni Mero Mero	好吃好吃
26	《PoPiPo》	初音未来	蔬菜汁
27	《Qia La Yong Yuan OK》	谭咏麟	卡拉永远 OK
28	《Radical》	Dyro & Danni	激进
28SP	《Radical》	Dyro & Danni	激进 头盔版
29	《Run The Night》	Gigi Rowe	在夜幕下奔跑
30	《Scream & Shout》	will.i.am Ft. Britney Spears	尖叫 & 欢呼
30SP	《Scream & Shout》	Will.i.am Ft. Britney Spears	尖叫 & 欢呼 极限版
31	《September》	Equinox Stars	九月
31SP	《September》	Equinox Stars	九月 迪斯科健身版
32	《Single Ladies (Put a Ring on It)》	Beyonce	单身贵妇 (为她戴个戒指)
33	《Sorry》	Justin Bieber	对不起
33SP	《Sorry》	Justin Bieber	对不起 极限版
34	《Te Dominar》	Daya Luz	主宰你
35	《Tico-Tico no Fuba》	The Frankie Bostello Orchestra	玉米面和提可鸟
36	《Titanium》	David Guetta Ft. Sia	钛
37	《Tui Zhi Ge》	黄路梓茵	腿之歌
38	《Watch Me (Whip/Nae Nae)》	Silento	看着我
38SP	《Watch Me (Whip/Nae Nae)》	Silento	看着我 家族大战版
39	《What Is Love》	Ultracub 90	什么是爱
39SP	《What Is Love》	Ultracub 90	什么是爱 汽车版
40	《Wherever I Go》	OneRepublic	无论我去哪儿
41	《Worth It》	Fifth Harmony Ft. Kid Ink	值得
41SP	《Worth It》	Fifth Harmony Ft. Kid Ink	值得 极限团版

以上歌曲中, 标明 SP 的歌曲是同一首歌的变种, 拥有完全不同的舞蹈, 难度也有很大区别。变种歌曲需要花费魔币来解锁。

部分歌曲的歌词和大家熟悉

的原版会有细微的不同, 例如《Cake by the Ocean》的歌词中原本有一句是 "go fucking crazy", 游戏中改为了 "go crazy crazy"。



游戏方式

《舞力全开 2017》的 PS4 版提供了 3 种游戏方式: PS 摄像头、PS MOVE、移动设备。这 3 种游戏方式各有利弊, 大家可以根据自己的实际情况来选择最适合自己的。在开始游戏之前, 请各位务必想好自己要怎么玩。

PS 摄像头

优点 游戏方式最为直观, 适合多人同乐

缺点 对空间要求极高, 不利于冲高分

购买 PS 摄像头后, 将其放在电视机上方, 保持其水平, 即可开始使用。使用这种游戏方式, 玩家只需要跟着屏幕里的舞者做出同样的动作, 就可以将游戏顺利进行下去。注意在模仿舞者的舞蹈时, 并不需要按左右手反过来 (因为舞者是对玩家的), 只需要像镜子那样模仿其举手投足即可。使用 PS 摄像头时, 游戏最大支持 4 人同乐。

毫无疑问, 使用 PS 摄像头是最标准的游戏方式, 这样的玩法才是真正的跳舞。如果你想吸引从来不玩游戏的亲朋好友入坑, 这就是最好的选择。但是这种游戏方式也存在两个致命的游戏缺点:

一、对空间要求极高。把 PS 摄像头放到电视机上方后, 电视机和玩家之间要保持一定距离, 同时中间不能有任何障碍物。官方的说法是要 2 米, 但实际上个

人认为至少要保持 3 米, 不然摄像头无法识别全你的全身。如果你四人同乐的话, 那对空间的要求就更高了。这种空间要求, 对于我等还在大城市打拼的房奴来说实在太难。如果你所就职的公司不反对玩游戏的话, 拿去公司玩倒不失为一个好办法。

二、判定不够严谨。由于《舞力全开》自诞生之时便坚定不移地走全平台路线, 因此在判定方面要比一些针对特定设备开发的跳舞游戏差。再加上 PS 摄像头本身的局限性, 很多动作的判定可以用“玄学”二字来形容。也就是说, 就算你严格照着舞者做动作, 也未必能拿到完美的分数。很多时候你乱扭乱舞, 反而还能拿到不低的分数。总之, 用 PS 摄像头玩起来那是相当欢乐, 游戏还会保存你的英姿随时瞻仰, 至于分数就不要太在意了。

PS MOVE

优点 容易拿高分, 可以一人扮演多人

缺点 缺乏游戏乐趣

PS MOVE 是 PS4 的专用控制器, 想必各位不会陌生。使用 PS MOVE 时, 游戏事实上只会注重玩家的右手判定。进入游戏时, 玩家会发现舞者的左手会有特殊标识, 此即为 PS MOVE 的判定框。玩家要做的就是用自己的右手握住 PS MOVE, 然后模仿屏幕上舞者左手的动作来起舞。由于判定只剩下一只手, 不用说难度自然大幅下降。而且玩家还可以一只手拿好几个 PS MOVE,

这样就一人扮演多人。注意, 在使用 PS MOVE 时, 请严格根据屏幕上的指引来握柄, 不要以为 PS MOVE 前端是个球就可以随意把握。

PS MOVE 的好处是显而易见的: 得高分的难度低, 可以一人扮演多人, 对空间的要求几乎为零, 不需要 PS 摄像头。但是跳舞只用手无疑是很无趣的。可以说 PS MOVE 只适合用来拿高分, 想挑战白金的朋友首选 PS MOVE。

移动设备

优点 容易拿高分，无需额外添置设备，操控方便
缺点 缺乏游戏乐趣，容易发生悲剧

移动设备的游戏方式其实和 PS MOVE 类似，同样是只看玩家的右手判定。不过在使用移动设备时，你首先需要下载一个专用的 APP。下面我们以 iPhone 为例进行说明。

1. 首先进入国行 APP STORE，搜索 JUST DANCE，你会发现一个名叫“舞力全开控制器”的 APP，下载并安装。

2. 进入 PS4 版《舞力全开 2017》游戏，选择用移动设备进行游戏，此时画面中会显示正在搜索附近的手机。注意不要扫描屏幕上的二维码，此地址无效。

3. 打开 iPhone 上的舞力全开控制器 APP，点击界面中最大的 JUST DANCE。如果 PS4 和手机处于同一个 WiFi 网络中，此时应该就能自动连接上了。如果附近存在多个 PS4，需要手动选择自己想要连接的主机。

用移动设备进行游戏时，选歌等操作可以通过移动设备来完成，十分方便。同时这个 APP 还提供了快照亭等特殊功能。注意在使用移动设备进行游戏时，同样要根据屏幕上的指

引来握住手机。

如今智能手机的普及率相当高，因此选择这种游戏方式的话省去了玩家额外添置设备的烦恼。但是和 PS MOVE 相比，用移动设备的缺点还是很明显的。如果一不小心把手机给摔了，那损失可能比 PS4 Pro+PS MOVE 还大，而且也挺难想象如何一人同时握多部智能手机的。



得分技巧

本作的得分算法是一首歌曲中有若干个判定点，针对玩家动作是否到位有从最低的 × 到最高的完美等多种评价，每种评价对应不同的分数，连续做出高评价有加成。根据累积的分数，总评价会实时上升，在以往的作品中最高评价为 5 星，本作新增了更高的超级明星 (SUPERSTAR) 评价，得分在 11000 分以上时即可获得此评价。超级明星评价并不要求玩家达到完美全连，但至少 95% 以上的判定点都要达到完美，而且要保持连续。

刚接触本作的朋友很快就会发现，无论是使用哪种游戏方式，判定都很“玄学”。玩家即使动作能够完美地模仿舞者，也不能保证次次拿到完美评价。这是由于本作在判定方面上不够严谨，那么如何才能获得高分呢？答案就是——当成游戏来玩。

首先要说明的是，本作事实上并不需要玩家严格模仿舞者来完成整支舞蹈，而是只要在特定的判定点做出电脑认为完美的动作。难点就在于电脑的判定标准比较奇怪，大部分动作只需要玩家和屏幕中的舞者保持一致即可，但剩下的那些动作则拥有独特的

标准，这就需要玩家将整支舞蹈拆解开来，单独研究始终无法获得高评价的动作，看看如何才能通过电脑的判定。这就有点像是玩动作游戏对于不同的敌人有特定打法一样，也就是上面所说的“当成游戏来玩”的含义。由于文字很难描述动作，这里只为大家介绍一些基本原则，有志于白金的朋友可以自行去研究。

要想获得高分，首选 PS MOVE。不仅动作简单，而且也不怕摔。发现一个动作始终无法获得高分时，一般的解决方法如下：前后连续做出同一动作、动作结束时保持短暂静止、改变动作幅度（一般是大小）、改变手心位置（即改变 PS MOVE 的朝向）、改变动作的速度。具体是哪一种，就只能靠玩家自行去研究了。

在使用 PS 摄像头时，手脚动作要舒展，方便系统识别。没有判定点的动作完全可以不用做，例如多人舞中频繁的换位，部分大范围动作（如《Oishii Oishii》中的劈叉、《卡拉永远 OK》中的倒地）也不需要完成。某个动作无法获得高分时，解决方法同上。

模式介绍

在了解游戏玩法之后，就让我们来看看具体的游戏内容吧！在国行版《舞力全开 2017》中，共有 4 个模式供大家游玩。

舞力全开

从名字就能看出，这是游戏的主要模式。进去之后分为竞舞和合作两种玩法，前者是传统的五星评价制，后者改为用得分来解锁珠宝。

舞力全开模式即 FREE PLAY，玩家可以自由选择自己喜欢的歌曲开始跳舞，这些歌曲根据人数

分为单人、二人、三人、四人，不过实际上不限人数。多人舞蹈相比单人舞蹈而言，区别在于出场的人会有不同的动作。通过玩家的成绩可以获得魔币，以魔币来解锁隐藏要素。此模式中初期即可选择全部 41 首歌曲，但歌曲的变种需要用魔币来解锁。

舞力全开机器

这是一个偏娱乐向的模式。外星人乘坐的飞碟在地球附近抛了锚，只有通过人类的舞蹈才能补充能量，将能量充至100%即可通关。能量可以累积，因此不管跳得多差都一定可以通过。

此模式中共有32种舞步，这些舞步并非完整歌曲，都是短小精悍的舞蹈，其中部分甚至称不

上是舞蹈，例如太极拳、游泳等等。初期只有12种舞步，需要玩家在游戏中解锁。此模式中也有类似于五星评价的系统，不过当升级时没有星数，而是解锁一种新的舞步，一场比赛最多能解锁3种舞步。解锁过程同样可以累积，因此全舞步解锁不在话下。



舞蹈任务

可以视为挑战模式。里面一共分为10关，分别是：快餐、酷小孩、四季、全新女英雄、家庭、环游世界、面具、安静地跳舞、女孩子、高能量。初期只有快餐可以选择。每一关里又分为新手、魅力舞者、舞蹈大师、超级明星4种难度。打过任意难度后即可解锁下一关。

舞蹈任务是固定歌曲的连续比赛，同时还会有一些电脑对手与你展开竞争。在实际比赛时看不到它们，在比赛结束后会根据玩家获得的分数进行排名。难度越高，电脑对手可能的得分也会越高。

此模式中的模式名和对手名有不少乱码，令人不爽。

挥汗模式

在此模式中，玩家可以自定义歌单，然后按歌单顺序跳舞。游戏也内置了一些默认歌单供玩

家直接选择。挥汗模式的特别之处在于会显示玩家消耗了多少卡路里，从而实现变相的健身效果。



编辑档案

在选择模式或歌曲的界面按OPTIONS，就可以开始编辑档案。在这里可以查看玩家当前的进度，并创建新的玩家名片。玩家名片由名称、角色、皮肤三项构成。

名称也就是玩家的头像，初期只开启部分，剩下的头像需要满足以下条件：以任意难度完成所有歌曲，以任意难度完成所有舞蹈任务。另外也有需要用魔币解锁的头像。

皮肤是玩家头像

背后的装饰，解锁全部皮肤相当耗时，需要玩家将等级升到最高，并将所有模式的进度条都提高到100%。顺带一提的是游戏中所说的关卡应该是等级。



奖杯攻略

奖杯总数 32 铜杯 18 银杯 7 金杯 6 白金 1

全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	20小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	无通关概念
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	PS MOVE

对于有系列经验的玩家而言，本作的白金难度是最近几作《舞力全开》中最难的，一方面是因为这次的判定严格了一些，另一方面则是因为新增了高于5星的超级明星评价。国行版由于去掉了联机奖杯，白金难度可以说是下降了一些。不过如果你从未接触过这个系列的话，那么20小时时间是肯定不够的，你需要反复练习才有可能。我们的目标是全歌曲达到超级明星评价，然后以第一名的成绩完成舞蹈任务的超级明星难度下的全部关卡。只要达成这两点，白金指日可待。推荐以PS MOVE的方式进行游戏，最为简单。

舞力全开大师
取得条件：取得除此之外的全部奖杯



- 舞力全开** 欢迎来玩《舞力全开2017》!
- 取得条件：**完成您的第一首歌曲
- 找到您的脚**
取得条件：在1首歌曲中获得3星评价
- 舞力全开热身**
取得条件：在5首不同的歌曲中获得3星评价
- 搞定!**
取得条件：在1首歌曲中获得5星评价
- 天生的表演家**
取得条件：在5首不同的歌曲中获得5星评价
- 纯正金牌表演**
取得条件：在1首歌曲中完成所有金牌动作



您就是金子，黄金！



取得条件：在5首歌中完成所有金牌动作

奖杯说明：金牌动作的意思是评价为金色字。



都很好！



取得条件：在1首歌中只获得“优秀”或更好的动作得分



你赢得了我这个朋友



取得条件：和2名或以上的玩家一起完成5首歌

奖杯说明：可以用一人控制多个PS MOVE的方式来达成。



完美的结束！



取得条件：在歌曲的最后一个动作中完成完美动作（金曲串烧模式除外）



完美的连击



取得条件：在任何歌曲中连续完成10个完美动作



舞蹈团



取得条件：在合作模式的任一歌曲中获得4颗珠宝

奖杯说明：必须是一次获得4颗珠宝，累计不算。



无敌四人组！



取得条件：在合作模式的任一歌曲中获得10颗珠宝

奖杯说明：必须是一次获得10颗珠宝，累计不算。利用PS MOVE一控四，如果都能拿到高评价的话不是问题。



超凡脱俗！



取得条件：在所有歌曲中获得3星评价（其他版本或金曲串烧模式除外）



《舞力全开》铁杆粉丝



取得条件：在所有歌曲中获得5星评价（其他版本或金曲串烧模式除外）

奖杯说明：奖杯只要求将41首原版歌完成5星评价即可，需要反复练习才能达成。



综合才艺表演



取得条件：跳过每一种类型的歌曲（独舞、双人舞、三人舞、四人舞）



第一次购买



取得条件：花费500魔币



阔绰



取得条件：花费2000枚魔币



钱如下雨！



取得条件：花费5000枚魔币



我全部都想要！



取得条件：用魔币解锁所有东西

奖杯说明：很花时间的奖杯，但难度不高，因为只要跳舞就能获得魔币，只是高评价能拿到更多。注意除了歌曲的不同版本外，在编辑档案里也有不少需要用魔币解锁的内容。



让你动起来！



取得条件：完成一份播放列表



舞力加身！



取得条件：创建自定义播放列表



第一个任务



取得条件：在一个舞蹈任务中（任意难度）获得第一名



夺金狂潮



取得条件：在所有舞蹈任务中（任意难度）获得第一名



完成你的旅程



取得条件：在困难难度下，所有舞蹈任务都获得第一名



像坐过山车！



取得条件：随着舞力全开机器试验热身舞

奖杯说明：游玩一次舞力全开机器模式即可



需要更多能量！



取得条件：对飞船电池充50%的能量



舞动宇宙，超越无限！



取得条件：对飞船电池充100%的能量

奖杯说明：舞力全开机器的限定奖杯。由于能量可以反复累积，可以说是白送的金杯。



这只是个开始！



取得条件：在一首歌中达到“超级明星”等级



舞蹈大师



取得条件：在所有歌曲中均达到“超级明星”等级

奖杯说明：达到11000分即可达到超级明星等级，本作的两大难关之一。注意此奖杯要求包含了特别版本的歌曲。



舞蹈任务大师！！



取得条件：在难度级别为超级明星的所有舞蹈任务中都获得第一名

奖杯说明：本作的另一个难关。在超级明星难度下，电脑的水平也能达到超级明星，因此玩家必须有了每首歌都达到“超级明星”等级的实力后，才谈得上赢得第一名。幸好每个任务所包含的歌曲都是固定的，可以通过背版来解决。



机关

在游戏里玩家会遇到各种各样的机关，这些机关会让玩偶们丧命，但是同时也要通过这一手段来为下一个玩偶能够继续前进而铺路。

● 尖刺

尖刺会刺住玩偶的遗体，下一个玩偶能够踩在遗体上或者抓住遗体来继续前进。一些尖刺能够利用开关来收放，后期的一些关卡需要利用这一特性配合玩偶遗体来铺路。

● 喷火口

玩偶以及玩偶的遗体接触到喷火口就会被烧毁，在所有机关里就属这个机关是单纯作为阻碍玩家前进而设置的。

● 大炮

在游戏里有时候会遇到大炮，玩偶跳入大炮里被发射出去之后就会变成玩偶遗体，并且跌落在被喷射的地点。基本用于打开开关或者是让某些物体（冰块或者场景内机关等等）加速运动。

● 冷冻口

从游戏中期开始玩家就会遇到冷气口。玩偶或者玩偶遗体接触冷器口就会被冻成立体的冰块，之后需要重新召唤1个玩偶。被冻成冰块的玩偶能够在平地上被推着走，基本被用于压住开关或者让玩家操作的玩偶垫脚。被冻住的玩偶在遇到喷火口的时候过1秒左右就会被烧没，不过可以利用这一特性让操作的玩偶在这个间隙里平安走过喷火口的地带。

● 丧尸装置

在进入最后一个章节的中盘时出现的机关。接触丧尸装置之后该玩偶就会变成一个攻击玩家所操作玩偶的丧尸玩偶。丧尸玩偶在身后没有玩家的玩偶或者碰到墙以外的情况下都会一直向前前进，当玩家的玩偶接近丧尸玩偶身后的时候它们头上就会出现一个圆槽，圆槽满了之后它们就会转身

● 开关

游戏里的开关有两种，一种是需要踩住不动的红色按钮，一种是从游戏中期开始出现的电击开关。前者需要利用重物（玩偶遗体或者被冻住的玩偶）来按住才能开启，后者则是需要直接操作玩偶接触开关并且被电死才能开启。如果想要关闭开关的话就只能利用开关附近的喷火口来烧掉冰块或者玩偶遗体。

● 引力场

在游戏后期会遇到的机关。作用在于利用推力来辅助玩偶或者阻碍玩偶的前进，引力场的方向根据引力机关的方向而定。在一些关卡里引力场是处于尚未打开的状态，玩偶直接接触引力场的机械就会触电而变成玩偶遗体，一些关卡需要利用这一点来进行攻略。

● 生命开关

在游戏后期会遇到的开关。只要玩偶接触开关就能让开关一直处于打开状态，而当这一个玩偶死亡之后所有的生命开关会同时关闭。

● 传送门

在进入最后一个章节时出现的机关。进入传送门之后就会被传送到最后一个接触的检查点位置。



PS4

生生不息

Life Goes On: Done to Death
2017年6月8日
售价为72元人民币

本地1人

SIE

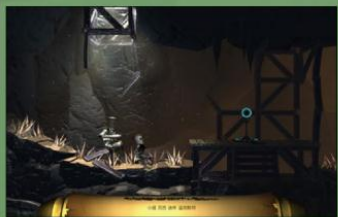
平台动作 | 中文版
无对应/周边

《生生不息》为SIE在2016年发行的一款平台动作类解谜游戏，在今年6月推出了国行版本，玩家可以在游戏里选择使用简体中文界面来方便理解游戏。本作共有60个以上的关卡可供玩家游玩，玩家的目的只有一个：前往终点。在游戏里，玩家所能操作的是被施了魔法的玩偶骑士，想要前往终点，就必须让它们牺牲来为下一个玩偶铺路，因此玩家所能使用的操作就只有跳跃和召唤这两种。

操作键位

按键	功能
○	召唤玩偶 / 跳跃
方向键 / 左摇杆	移动
OPTIONS	暂停 / 打开菜单

前进方法



在游戏里玩家的操作就只有3个：移动、跳跃以及召唤玩偶。玩家所要做的就是走到终点，如果不在意通关目标时间（不过有目标设定），那么每个关卡里玩家都能随心所欲地召唤玩偶来尝试各种各样的前进方式。

杰夫

杰夫是存在于每个关卡的神奇生物，找到杰夫并且让它吃掉玩家所操作的玩偶后就能点亮该关卡的

杰夫图标。投喂杰夫除了关系到奖杯的收集之外，能够召唤出来的玩偶类型也与投喂杰夫的数量有关。

检查点

在游戏里玩家操作玩偶接触检查点之后就能够将其点亮，当所操作的玩偶死亡之后就能够直接在检查点里召唤出来。在后期的一些关卡里还得利用到这一特性来攻略关卡。



终点

每个关卡的终点都是一个圣杯，只要操作玩偶接触圣杯就算是通关了该关卡。



各关卡内容一览

● 矿洞

关卡名称	要求最少牺牲数量	最快通关目标时间	杰夫位置
简扼扼要（慰藉之杯）	2	0:08	开始地点的最左边
净重（小憩之杯）	1	0:07	开始地点左下方
不可能任务（减肥之杯）	2	0:09	开关上方
垂直之旅（浪漫拥抱之杯）	3	0:13	第2个检查点右上
跨越（治疗打嗝之杯）	2	0:12	开始地点上方
热情替补（缓解牙痛之杯）	3	0:17	第1个检查点左边的小路尽头
巨人之肩（心情好转之杯）	3	0:16	下方第2个开关的正上方
环绕之旅（治疗之杯）	2	0:15	终点上方
快点走（新鲜空气之杯）	2	0:28	检查点上方
干杯（缓解压力之杯）	2	0:16	检查点右下
杠杆作用（治愈擦伤之杯）	3	0:25	初始地点附近的跷跷板上
大炮秋千（好梦之杯）	3	0:33	第2个检查点上方
不倒翁（次级缓解瘙痒之杯）	3	0:30	左上角顶端
疯狂检查点（伪学之杯）	5	0:32	初始地点的正上方顶端
中央供暖（社区保龄球联盟季军之杯）	3	0:40	初始地点左下方
当心，滚烫的地面（普通烘焙技巧之杯）	2	0:31	初始地点右上方
火山爆发（熔岩之杯）	5	0:58	在第3个检查点往右走走下去的地方

● 高山

关卡名称	要求最少牺牲数量	最快通关目标时间	杰夫位置
第一场雪（不和之杯）	2	0:15	关卡正上方
瞬间覆盖（壁风之杯）	1	0:09	初始地点正右边
碰钉子（稻米之杯）	4	1:15	始地点左上位置的墙边
拾起（喜好之杯）	3	0:36	第1个检查点右上角
长途收费（石灰之杯）	1	0:22	检查点所在的尖刺链条左上角顶端
惊变（树叶之杯）	2	0:21	上层左上角
设备操作员（爱之杯）	3	0:33	终点的正上方
可怕机关（谎言之杯）	3	0:23	初始地点正上方
思想火花（永恒圣诞之杯）	8	0:25	终点右边
小骑士奶昔（永恒真理之杯）	3	0:22	初始地点右上方
轨道（永恒鹿鹿之杯）	2	0:14	检查点左下方
元素变换（发霉的圣杯）	2	0:14	检查点右上方
移动冰块（布满泡沫的圣杯）	2	0:14	检查点下方
冰冻岩穴（奇脱牛奶）	4	0:21	初始地点左边的隐藏通路尽头
友谊（伪造的圣杯）	2	1:32	第2个检查点左侧掉下去的悬崖右壁
双焰传说（洞穴圣杯）	3	0:44	第2个检查点下方
雪崩（雪之杯）	6	0:46	第3个检查点上方



● 城堡

关卡名称	要求最少牺牲数量	最快通关目标时间	杰夫位置
学会飞行（鱼之杯）	1	0:07	初始地点正上方
抗拒引力（乔之杯）	2	0:16	检查点下方
远程幽灵行动（果汁之杯）	1	0:24	初始地点下方
排斥反应（免费续杯之杯）	6	0:31	通过第2个检查点之后的2个浮游装置交界处左上方
两极反应（糖之杯）	2	0:35	检查点右边
快递（软糖之杯）	3	0:18	终点右上角
轨道改造（清洁剂之杯）	6	0:42	第2个检查点右上角
乒乓（发怒蜜蜂之杯）	3	0:41	第2个检查点右下角
灵魂之力（粘性之杯）	2	0:16	初始地点正上方
误入歧途的小骑士（汤之杯）	3	0:22	初始地点左上角
烦恼关系（无毒油画之杯）	1	0:16	终点上方
什么叫我不能死？（咖啡之杯）	2	0:25	第2个检查点右边
两等份（友善之杯）	2	0:32	初始地点右边的隐藏区域
小心缝隙（妥善之杯）	6	0:57	第2个检查点左边的隐藏区域
脆弱联系（糟糕理念之杯）	5	0:47	初始地点正上方
障碍中的奖励（自动饮料冷却之杯）	5	0:55	初始地点右上方
我错过了什么（通用魔力浮动镶金杯）	3	0:45	初始地点左边
崇高的下层地室（金箔包裹的廉价巧克力）	1	0:15	关卡地图最左边
最高戒备（意外苦难之杯）	1	0:31	检查点正下方
瓦解（暂时性反重力之杯）	9	1:15	第6个检查点下方

● 废墟

关卡名称	要求最少牺牲数量	最快通关目标时间	杰夫位置
忽然间，空之岛（争论之杯）	8	1:49	终点的左上角
维度垃圾运送槽（较好的视力之杯）	3	0:46	终点的正上方
可逃道路（应对尴尬沉默之杯）	7	0:53	终点右边
一个篮子里的蛋（次级失重之杯）	2	0:41	关卡地图右上角
信任背叛（果断早起之杯）	2	1:06	第5个检查点左边
循环论证（好意高脚杯）	3	0:52	初始地点左边的隐藏区域里
生命漩涡（伪爱之杯）	6	1:20	初始地点上方
不死看门人（倦怠之杯）	8	1:22	终点右上角
停下，锁起来（幸灾乐祸高脚杯）	7	1:05	初始地点上方
循环利用你的朋友（坚持奖杯）	7	2:06	初始地点左边的隐藏区域
我爱僵尸（黄金世界的#1老式马克杯）	4	1:06	初始地点左边的隐藏区域
团队贡献（年度玩偶骑士手工艺品博览会—总冠军）	7	1:30	检查点下方
死神（起源之杯）	21	3:05	第二次攻击BOSS之后进入下一个区域的正下方

● ???

关卡名称	要求最少牺牲数量	最快通关目标时间	杰夫位置
???（???之杯）	14	1:55	“外文翻译 Roboto”所在地图的最右边

奖杯攻略

● 奖杯综述

奖杯总数	20	铜杯	6	银杯	5	金杯	8	白金	1
------	----	----	---	----	---	----	---	----	---

本作虽然是个独立游戏风格的平台动作游戏，但是白金难度之高足以让人捧手柄。从第四章“废墟”开始，游戏的机关设置就向高手向解谜类游戏靠拢，在前进的同时还需要顾虑到僵尸玩偶的前进方向等因素，时机的把握要求变得更加严格。

白金难度	8/10
白金所需时间	30小时以上
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无
特殊需求	无


不可阻挡


取得条件: 获得除该奖杯之外的所有奖杯


与杰夫会面


取得条件: 首次给杰夫喂食


千千万万


取得条件: 累计召唤 1000 个玩偶


没有空缺


取得条件: 在“简明扼要”关卡失去 24 个玩偶。
奖杯说明: 包括被杰夫所吃掉的玩偶。在尖刺上移动时需要缓缓移动，让玩偶慢慢滑落到尖刺上，左边刺 13 个，右边刺 10 个，再加上被杰夫吃掉的 1 个就刚好够数了


更多一人的空间


取得条件: 在一个关卡的所有尖刺上刺满玩偶
奖杯说明: 在完成奖杯“没有空缺”时会同时获得。


这里真的没什么东西了


取得条件: 走到第二章的关卡“长途收费”的左上角紫色水晶处
奖杯说明: 在右边的尖刺上用 1 ~ 2 个玩偶作为落脚点移动到中间的平台上，之后一路前往左上角即可，如果没有马上弹出来的话静候几秒钟即可。




碾压了灵魂


取得条件: 在点亮所有生命开关后让玩偶死去
奖杯说明: 在第三章的关卡“最高戒备”后半的开门步骤里可以完成。


缓和


取得条件: 喂食了所有的杰夫


快速通过


取得条件: 达成所有关卡的金杯标准目标时间通关条件


仁慈的领导人


取得条件: 达成所有关卡的金杯标准目标玩偶数量通关条件
奖杯说明: 奖杯“快速通过”和“仁慈的领导人”所要求的是在选关页面里各个关卡上所注明的玩偶牺牲数量以及规定时间，在完成关卡的图标下方就会出现金杯。




超棒的洞穴探险


取得条件: 完成第一章“矿洞”所有关卡的最快通关目标时间、最少牺牲数量以及喂食杰夫。


登山高手


取得条件: 完成第二章“高山”所有关卡的最快通关目标时间、最少牺牲数量以及喂食杰夫




地牢探索者


取得条件: 完成第三章“城堡”所有关卡的最快通关目标时间、最少牺牲数量以及喂食杰夫


热心的考古学家


取得条件: 完成第四章“废墟”所有关卡的最快通关目标时间、最少牺牲数量以及喂食杰夫
奖杯说明: 以上四个奖杯所要求的通关时间以及牺牲数量都是系统所限制的最小数量，在完成目标选关界面的各个关卡下方的玩偶图标以及时间图标都会变成白金的颜色。由于并不是要求同时达成，所以可以在先达成最快通关目标之后在慢慢花时间来琢磨如何达成最少牺牲数量的目标。




精确的空投


取得条件: 在第二章的关卡“瞬间覆盖”只牺牲 1 个玩偶通关


玩偶骑士保护守则


取得条件: 在喂食了杰夫的同时只牺牲 5 个玩偶通关第三章的关卡“脆弱联系”


人力资源的无效运用


取得条件: 牺牲 100 个以上的玩偶通关任意一个关卡
奖杯说明: 找一个有悬崖或者有喷火口的关卡反复作业即可，打开菜单可以确认目前所消耗的玩偶数量。




克服偏差


取得条件: 在 60 分钟以内从头开始打至结局
奖杯说明: 不限制玩偶牺牲数量，但是期间不可重新开始关卡、不可返回去重新打之前打的关卡、不能退出游戏。在选择关卡的界面里的时间不会计算在内。




输入轨道


取得条件: 利用大炮将玩偶射出画面之外
奖杯说明: 在第三章的“瓦解”关卡利用第 1 个检查点附近的大炮向左上角射击就能解锁奖杯。




磁力大师


取得条件: 在第二章的关卡“两极反应”从检查点返回初始地点
奖杯说明: 点亮检查点之后往回走，利用两个上浮的力场将玩偶送往左边的入口，首先用地面上方的力场跳到下方的力场上，使得接下来的跳跃能有更大的弧度。之后从下方的力场弹起来时往地面上的力场靠近，确认接触到力场之后就向左边移动，这里需要注意的是被力场吸引到上方时别碰到天花板，否则跳起来的高度会被限制住。如果不熟练的话可以多尝试几次。回到初始地点点亮标志之后就会弹出奖杯。



文 纱迦 美编 咕噜



号称 PS VR 首个大作的《遥远星际》在 5 月发售后在玩家群中评价尚可，游戏发售后的更新也十分给力，目前已经更新到 1.07 版，还免费追加了新地图和新奖杯。在今年 ChinaJoy 之前，本作的国行版也正式与广大玩家见面。国行版和此前发售的繁体中文版相比，内容没有区别，更新也保持一致，十分给力。不过个人还是觉得有点小遗憾，因为本作是没有字幕的，而台式普通话又较难听清，如果国行版能加入字幕的话就完美了。

遥远星际

Farpoint
2017 年 7 月 20 日
售价为 299 元人民币

本地 1 人、在线 2 人

PS4

SCEI

主视角射击 | 中文版
PS VR 专用

认识 FARPOINT

手柄操作

操作	功能
左摇杆	控制移动
右摇杆	转动视角
□	上弹
△	切换武器
x	捡起武器
长按 x	跳过剧情
L1	使用扫描

操作	功能
L2	使用特殊弹药
R1	上弹
R2	射击
OPTIONS	显示暂停画面
长按 OPTIONS	画面回中
倾斜手柄	查看 HP 和时间

向，有过经验的玩家能够在最短的时间内上手。如果担心晕的话，也可以在设置中将转向关掉，不过就体验来说还是建议使用手柄的玩家保持开启，不然战斗中会比较麻烦。比较两种操作方式，无疑是

使用射击控制器的体验会更加出色，游戏难度也会因此下降很多。不过目前射击控制器支持的游戏极少，是否值得买就要看玩家自己的意愿了。



上手体验

《遥远星际》是一款真正的主视角射击游戏，它并不因为对应 VR 而有所妥协。游戏提供了非常多的操作设定，其中很多都很奇葩，譬如不能转动、固定角度转向等等，个人感觉其中一大半都没法用，只有和传统主视角射击游戏类似的标准操作才是最好的。

采用标准操作时，玩家可以自由控制主人公的移动和瞄准，而且两种操作可以独立进行。《遥远星际》对应专用射击控制器，使用这个射击控制器可以体验到真正的射

击感觉。玩家用左摇杆控制主人公的移动，而当你看向何处，视角就会看向何处，而枪口的方向对应主人公身体的方向，适应之后即可体验到前所未有的 VR 射击感受。

由于本作不支持 PS MOVE，如果不使用专用射击控制器，就只能使用手柄了。不过用手柄也可以正常体验游戏，当玩家转动头部时，游戏中主人公的身体也会转向，这个过程并没有延迟。当然还是推荐玩家始终面朝前方，像玩正常主视角射击游戏那样用右摇杆来进行转

如何防晕

尽管是一个高强度的主视角射击游戏，但本作在防晕方面做得不错，个人表示比《驾驶俱乐部 VR》好太多。由于每个人的体质不一样，而且有部分玩家属于天生不适合玩 VR 的体质，因此晕或不晕没有一个统一的答案，更别提有部分玩家玩普通的主视角射击游戏

都会晕菜了。不过《遥远星际》在这方面已经尽量做到了最好，移动以平滑的水平位移为主，很少会出现高低起伏，另外帧数也趋于稳定，从而在技术层面上减轻了致晕的可能。

但是《遥远星际》是一款真正的主视角射击游戏，而且难度还不

低。在游戏中经常会要求玩家边走边射的情况，甚至是一刻不停地移动。在这种情况下玩家很快就会忘记可以用身体转向来调整视角的设置，而是像玩传统的主视角射击游戏那样靠左右摇杆来移动开火。玩家在处于高度集中时并不会产生眩晕，但一旦停下来后还是有可能出现不适的。因此我们建议玩家在游玩本作时，最好要保持40分钟左右休息一次的频率。另外相

比眩晕，个人感觉更难受的是头部出汗，强烈建议玩家在空调房中进行游戏。

游戏中在设置里提供了比较详细的操作设定，适合各种VR适应性的玩家来调整。本作可以站着玩也可以坐着玩，如果要长时间游戏的话推荐坐着玩，这个时候就需要玩家将PS摄像头放置于电视下方。

射击心得

《遥远星际》的射击环节做得不错。使用枪型的专用控制器自不必说，使用手柄时也不用靠准星瞄准，而是用手柄模拟武器来实现指哪打哪。不过对于比较远的敌人，手柄的精确度还是有所欠缺，当然克服的方法也是存在的。

如果感觉射击精度不够，我们这里推荐两种射击方法，第一种是弹着观测射击，即将准星移动到目标大致方向后按住或连点R2键开枪，根据弹道来修正弹着点，这种方法适用于弹数较多的武器；第二

种是精确射击，即玩家模拟真实射击的感觉，将虚拟武器的准星移至眼前进行精确瞄准。这种方法无疑要困难得多，但像狙击枪这种弹数少、不能连发的武器必须用此方法才能实现精确射击。

部分武器按L2键可以使用特殊弹药，特殊弹药的弹数或能量有严格限制。任意武器按L1键可以进行扫描，扫描不具备攻击力，在故事模式中用来扫描关键物体推动剧情，在合作模式中可以用来救治队友。

武器介绍

在《遥远星际》中有5种主武器登场，其中有部分还能使用特殊弹药。主武器的弹药均为无限，但不能持续连发，有过热或弹数的设定。特殊弹药则有严格的弹药或能量限制。玩家最多只能同时持有两种主武器，按△键可以切换。游戏

初期只有突击步枪，之后在特定的武器库可以获得新枪，按×键即可拿起。副武器弹药出现于弹药箱处，只要靠近即可自动获得，不过不同主武器的副武器弹药是分开计算的，需要切换为对应的枪后才会补充。

突击步枪

初始武器，也是使用频率最高的枪。拥有较高的装弹数，可以连发，没有上弹的设定，但连续射击后会因为枪管过热而暂时罢工。突击步枪在停止射击时即可自动冷却，无需玩家按键，这点十分便利。使用弹着观测射击可以准确命中远处的敌人，但中后期面对空中的小体型敌人较难瞄准，



威力不高也是一大缺点。

特殊弹药是引导火箭，发射之后需要用枪口来引导其飞行的轨迹，从而实现精确击杀。

霰弹枪

第2把武器。霰弹枪的优势在于近距离威力大、范围广，瞄个大概就可以轻松命中。霰弹枪的威力会随着距离的增加而急剧下降，不过本作的霰弹枪至少在中距离上还能派上用场的。霰弹枪最大只能装填7发弹药，需要玩家手动按□键进行装填，装填速度会逐渐加快，上弹过程中可以随时射击，不过上弹也会随之停止。

特殊弹药是榴弹，发射之后榴弹以抛物线飞向前方，如果直接命中目标会立刻爆炸，没有命中目标时会附着于地面或墙壁后4秒再爆炸。



狙击枪

这是一把必须以精确射击来使用的武器，初期会觉得超级难用。注意精确射击时并不要求玩家三点一线式的瞄准，只要玩家透过瞄具将前端的瞄准框对准敌人即可，成功之后瞄准框还会发光作为提示，掌握之后还是比较简单的。不过本作的狙击枪打出去只有一道气流，非常没有手感，面对一枪不能打死的敌人时，往往一枪打过去都不知道是不是

命中了。不过本作不存在开镜的设定，也代表盲狙时精确度不会下降，因此用弹着观测射击来玩也是可以的，就是最大3发弹药的装填量显得有些难受。

狙击枪没有特殊弹药。



电浆步枪

电浆步枪是一把可以连发的步枪，使用能量而非实弹，能量耗光后需要一定的时间完成充能。相比突击步枪，电浆步枪的最大亮点是特殊弹药为能量护盾，开启之后能够抵挡一定数量的火力，但对重型武器无效。而且能量护盾在

正面的防护也并非完美无缺，一样有被流弹击中的可能。



能量钉发射器

看上去非常眼熟的武器。它能够发射能量钉，能量钉命中目标后会附着于其表面，过4秒后爆炸。同一目标身上所插的能量钉越多，爆炸之后造成的伤害就越可观。如果觉得4秒太长，也可以在插钉后直接按L2键引爆。

能量钉发射器没有特殊弹药。





攻略心得

本作在正常游戏时并没有明显的关卡分别，区别关卡的标志是跳出剧情奖杯以及播放船舱内的剧情动画。在早期版本中关卡里是没有检查点的，如果在关卡途中关掉游

戏或者退出关卡，就需要整关重来。下文中提到的敌人名称大多数都不是官方名称，都是根据其形象而起的外号。

到达

本关的剧情部分较长，中期才开始出现敌人。首先出现的敌人是小蜘蛛，这是游戏中最低等级的杂兵，它们惟一的攻击方式就是原地叫一声后飞扑过来，提前开枪或是离开原地都可以轻松化解这招。这种敌人虽然很弱，但是经常会成群结队地出现在与其他强敌的战斗中，数量一多就比较麻烦。对付它的方法就是不断左右横移。有趣的是这种敌人只会从玩家的正面发动攻击，因此当其飞扑过来后，一定

会沿原路从地面返回，这时就可以趁机消灭。

在本关后期会遇到球蜘蛛，这种敌人背上有一个黄色的肿囊，它会躲在远处不断向玩家喷射黏液球，黏液球可以击破，落地后会产生范围伤害。这种敌人算是远程兵种，在混战中推荐优先干掉它。用突击步枪从远处攻击它背上的黄色肿囊可以快速消灭，关卡中还可以获得引导火箭，一发一个不在话下。

降落

本关可以获得霰弹枪，这是游戏中最好用的武器之一，拿到之后就不要换掉了。本关开始出现更大号的蜘蛛，其中毒蜘蛛会潜地攻击，靠近后还会持续不断地喷射毒液。毒液这招比较难判断，往往被连喷数下。待其靠近后用霰弹枪连射是最简单的应对方法；大蜘蛛会从远方慢慢靠近，其弱点是头部，头部受创后会抱成一团来躲避。当它靠近玩家，或是受到重伤时，就会发狂地向玩

家冲过来并不断攻击，此时务必要换为霰弹枪将其击毙，不然必死无疑，一定要准备好满弹的霰弹枪。

在本关最后会在开阔地带迎战如潮水般涌来的大量敌人，这里算是游戏的一个难点。还是优先干掉球蜘蛛，满地的小蜘蛛只要保持移动就问题不大。而大蜘蛛近身后的威胁很大，可以先用突击步枪从远处牵制，从而延缓它们靠近，待其靠近后再用霰弹枪秒杀。

顶峰

本关的最大亮点在于最后阶段的BOSS战，对手是女王蜘蛛。它的弱点是口中不时露出的红色核心，必须用榴弹或引导火箭命中才能造成伤害。这场战斗中大小蜘蛛会无限出现，因此要速战速决。首先靠近BOSS用榴弹依次命中两发，

这时它就会跑到山崖上狂放黏液球。此时也是此战的最大难点，必须用引导火箭算好提前量命中核心，如果枪法不行的话在这个阶段很容易被卡。成功命中一发火箭之后它会爬回地面，虽然其攻击越来越疯狂，但只要再次命中两发火箭即可过关。

残骸

本关的流程非常长，各位要做好心理准备。途中可以拿到狙击枪，请务必掌握它的使用方法。由于玩家最多只能携带两把主武器，建议是换掉突击步枪。本关开始出现机械系敌人，最常见的是在空中飞行的无人机，它受到攻击或是发现玩

家后会用机枪反击，如果附近还有其他的侦察机或机器哨兵时会主动联线展开合击。使用远程武器可以轻松消灭它，也可以故意放其近身后用霰弹枪解决。玩潜入也是一个办法，不过最终还是要一路杀过去。机器哨兵是比较缠的对手，这

种大型机器人拥有很强的火力，包括火神炮、火箭弹和激光，其激光拥有近乎一击必杀的威力。其弱点是胸口明显的闪光处，但是非常耐打。找个结实的掩体躲

起来慢慢打是最佳方案。由于机器哨兵的火箭弹呈抛物线放出，玩家选择的掩体还要尽量高，这样才能完美躲开它的攻击。

返家

流程短、剧情多的一关，敌人方面出现了火箭无人机。这种无人机除了会用机枪攻击外，还会发射

威力强大的火箭，如果被直击的话有可能直接丧命，因此务必要利用掩体和它们周旋。

痕迹

从本关开始会出现人形敌人，他们能够熟练使用包括狙击枪在内的各种武器，远比其他敌人要难缠得多。习惯了和反应较慢的敌人战斗后，遇到这种敌人时还真是不太适应，近距离用霰弹枪或远距离点射头部是最佳应对方案。途中可以拿到电浆步枪，它的防护罩能够大大提升玩家的生存率。不过遇到狙击手时仍需小心别被一枪秒杀。



驻守

一开始就遭遇大量敌人，狙击枪在这里能发挥很大作用。敌人的狙击手、无人机、机器哨兵构成立体防线，这里不能急，一枪枪慢慢推进。再往前会遇到蜘蛛敌人，

这里就可以换上霰弹枪了。最后阶段会有大量机器哨兵在远处阴人，这里没有大型掩体，要特别小心。三连火箭弹可以用霰弹枪在空中引爆，远处的激光要及时躲开。

飞行

最终关会遇到除女王蜘蛛外的全部敌人，玩家能拿到能量钉发射器。有了之前的经验，再加上还有

机甲的队友，本关应该不会难到打到此处的玩家。走入太空船后，游戏就算结束了。

关于挑战模式

《遥远星际》的本篇具有一定难度，但是和挑战模式相比就不值一提了。由于挑战模式有奖牌的要求，这就对玩家的技术提出了要求，而且挑战模式是有时间限制的，如果不能在规定时间内赶到检查点，就会直接被判定为失败。另外挑战模式也不存在检查点，一旦失手等于重来。

挑战模式的奖牌由玩家的得分而定，奖杯所要求的3面奖牌其实并不夸张，理论上的完美分数有时能够达到一倍以上。玩家需要掌握挑战模式的得分规则，简单来说可以归纳为以下三条：

1. 击破敌人（含黏液球）即可获得分数，同时令连击槽增长。

2. 连击槽初期为1倍，最高为6倍。击破敌人的分数乘以连击倍率即为实际得分。

3. 当玩家受到攻击，或是5秒内没有分数入账的话，连击槽会开始下降，直到下降到初期的1倍。

枪法准、受伤少、速度快，就是挑战模式拿高分的关键，至于命中率倒不是很重要。最适合挑战模式的武器就是霰弹枪，然后根据关卡情况选择突击步枪或狙击枪。蜘蛛型敌人为主的关卡推荐用突击步枪，机械和人形敌人为主的关卡推荐用狙击枪。由于击破黏液球也有分数，故意留一只球蜘蛛是不错的选择。

奖杯攻略

本篇

奖杯总数 47 铜杯 34 银杯 9 金杯 3 白金 1

就算《遥远星际》是一个普通的FPS，它的白金难度也不会低，更何况这还是个PS VR游戏。本作白金的难点在于挑战模式全关卡拿到三面奖牌，另外还得找到一个靠谱的合作机友，不然3个在线奖杯会让你痛不欲生。PS VR本身的天然限制更令白金难度雪上加霜。

首先推荐玩家正常通关，由于游戏不存在难度奖杯，直接一口气打下去就可以了。每关还有若干个扫描影像，不过出现前会有语音以及蓝光提示，要错过是比较难的。等通关之后就会开放全部

全奖杯难度	8/10
白金所需时间	18小时以上
在线奖杯	3个
最少通关次数	2次
有不会错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	PS VR射击控制器

武器，之前错过的技巧型奖杯就可以通过重新游玩的方式来补齐。以上环节完成后，就可以开始挑战模式的受难之旅了。不过强烈推荐使用PS VR射击控制器来尝试，用手柄的话难度会暴增很多。至于那3个在线奖杯，找到朋友后随时都可以进行。



时空主宰 白金

取得条件：获得《遥远星际》的所有奖杯



菜鸟 铜杯

取得条件：完成“到达”任务
奖杯说明：剧情奖杯。



进入黑暗 铜杯

取得条件：完成“降落”任务
奖杯说明：剧情奖杯。



云霄之上 铜杯

取得条件：完成“顶峰”任务
奖杯说明：剧情奖杯。



倒垃圾 铜杯

取得条件：完成“残骸”任务
奖杯说明：剧情奖杯。



人都到哪去了？ 铜杯

取得条件：完成“返家”任务
奖杯说明：剧情奖杯。



那名女人让我害怕 铜杯

取得条件：完成“痕迹”任务
奖杯说明：剧情奖杯。



那个地方令我毛骨悚然 铜杯

取得条件：完成“驻守”任务
奖杯说明：剧情奖杯。



我可以搭搭看那个吗？ 铜杯

取得条件：完成“飞行”任务
奖杯说明：剧情奖杯。



反射神经取胜 铜杯

取得条件：在空中击落100只跳跃蜘蛛
奖杯说明：跳跃蜘蛛只会在玩家正面起跳，而且起跳时一定会摆个姿势叫一声，很好判断。当它跳到空中时一枪打爆就算1只，累计100只没有难度。



打靶练习 铜杯

取得条件：在空中击落50颗黏液球
奖杯说明：球蜘蛛以及女王蜘蛛都会向玩家喷射巨大的黏液球，用枪将其于空中打爆就算1颗。累计50颗没有难度。



非环保人士 铜杯

取得条件：摧毁50颗“太空洋葱”
奖杯说明：太空洋葱在游戏前期比较常见，它的样子就和地球上的洋葱类似，五谷不分的玩家可以参考奖杯图标。推荐在“到达”任务中完成，它们既会出现于野外，也会出现于洞穴中，有时候颜色看上去和石头差不多，请注意分辨。



看我的厉害 铜杯

取得条件：用突击步枪击倒50名敌人
奖杯说明：虽然号称要击倒敌人，但实际上什么蜘蛛、无人机都算在内。累计型奖杯，没有难度。下同。



零距离接触 铜杯

取得条件：用霰弹枪击倒50名敌人
奖杯说明：累计型奖杯，没有难度。



狙击手报到 铜杯

取得条件：用狙击步枪击倒50名敌人
奖杯说明：累计型奖杯，没有难度。



全身刺痛 铜杯

取得条件：用电浆步枪击倒50名敌人
奖杯说明：累计型奖杯，没有难度。



针灸疗法 铜杯

取得条件：用能量钉发射器击倒50名敌人
奖杯说明：累计型奖杯，没有难度。



脑叶切除 铜杯

取得条件：射击头部击倒25只小兵
奖杯说明：在游戏后期会出现人型敌人，用枪爆头25人即可。



扫描专家 铜杯

取得条件：发现并扫描50%的全息影像



扫描大师 铜杯

取得条件：发现并扫描全部的全息影像
奖杯说明：本作唯一的收集要素，凡是到达其位置时会有语音及蓝光提示，十分醒目。之后来到提示的位置后会出现人物投影，按住L1键对人物投影完成扫描，就会重现当时的情景，这样就算完成扫描了。如果不小心错过的话，可以在通关后选关来补。



火箭突击兵 铜杯

取得条件：在1秒之内以3发火箭击中1名敌人
奖杯说明：推荐在“顶峰”关卡中完成。贴着山壁走出来后，很快可以拿到突击步枪的火箭弹药，再往前就会看到大量大小蜘蛛。快速发出3发火箭并保持导航命中大蜘蛛，即可获得这个奖杯。



串烧处刑 铜杯

取得条件：用狙击步枪一枪击倒3个目标
奖杯说明：推荐在“痕迹”关卡中完成。本关途中有一处有3个狙击手（位置参见上一页的关卡配图），先别急着走下去，将狙击手消灭后下方会出现3个敌人，用狙击步枪提前瞄好其出现的位置，待其排成一条直线后一枪过去即可达成要求。



穿针引线 铜杯

取得条件：用能量钉发射器一次引爆击倒4个目标
奖杯说明：推荐在“降落”关卡中完成。由于能量钉发射器是后期关卡的武器，因此需要通关后再来。在本关的最后，要在一片开阔地里有大量蜘蛛决战。将第一波敌人消灭后，地上会出现大量小蜘蛛。不要攻击它们，慢慢等待它们聚集在一起，凑够4只后就果断开火。如果失手就自杀重来，十分方便。



感受威力 铜杯

取得条件：用电浆步枪一发弹跳射击击倒10名敌人
奖杯说明：此奖杯翻译有误，事实上并不是要求一发打死10个敌人，只要用跳弹累计打倒10个敌人即可。推荐在挑战模式中的“到达”任务中完成，只要故意射击敌人面前的土地，这样电浆步枪的子弹就有很高几率弹到小蜘蛛身上将其打死，至于毒蜘蛛就更简单了。累计打死10个即可获得奖杯。



适时适地 铜杯

取得条件：用一发火箭击倒3种不同类型的敌人
奖杯说明：推荐在“降落”关卡中完成。通关后选择狙击枪和突击步枪，来到本关的最后阶段，将第一波敌人消灭后，会出现大量小蜘蛛

以及少量大蜘蛛和球蜘蛛。设法将它们引到一起，一发火箭同时干掉即可。注意大蜘蛛和球蜘蛛不会被一发火箭秒杀，需要事先消灭它们的HP。打球蜘蛛一发狙击枪，打大蜘蛛三发狙击枪和一发火箭，这样就能确保万无一失了。

原样奉还

取得条件：用火箭无人机自己射出的火箭击倒它

奖杯说明：同样是有一定误导性的说明，不过这回不是翻译的锅了。实际上拿法非常简单，推荐在“返家”关卡中完成。本关的无人机会发射连发火箭，发射前有明显征兆。看到它要发射火箭时换上突击步枪，待第一发火箭出现后马上开火，如果能在剩余的火箭飞出的瞬间将其打爆，那么爆风就能把无人机炸掉，这样就算成功了。

以前玩过?

取得条件：击倒100名敌人而未死亡

奖杯说明：推荐在“降落”关卡中完成，小心一点儿的话问题不大。

射得真准

取得条件：在合作模式中击倒100名敌人并达到70%的命中率

合作更佳

取得条件：完成一个合作关卡

你欠我一次

取得条件：在合作游戏中复活其他玩家一次

奖杯说明：合作游戏中对着挂掉的玩家用扫描即可将其复活。

让我离开这块大石头

取得条件：完成“到达”挑战且至少获得一面奖牌



害怕黑暗

取得条件：完成“降落”挑战且至少获得一面奖牌

狂热登山家

取得条件：完成“顶峰”挑战且至少获得一面奖牌

赶快离开这里

取得条件：完成“残骸”挑战且至少获得一面奖牌

没时间看风景了

取得条件：完成“返家”挑战且至少获得一面奖牌

东奔西走

取得条件：完成“痕迹”挑战且至少获得一面奖牌

绝不逗留

取得条件：完成“驻守”挑战且至少获得一面奖牌

我们上吧

取得条件：完成“飞行”挑战且至少获得一面奖牌

要活就不能死

取得条件：完成游戏主线所有关卡

来了又走

取得条件：完成“到达”挑战且获得三面奖牌

降落完毕

取得条件：完成“降落”挑战且获得三面奖牌

岩石顶点

取得条件：完成“顶峰”挑战且获得三面奖牌

成功脱逃

取得条件：完成“残骸”挑战且获得三面奖牌

暂时旅居

取得条件：完成“返家”挑战且获得三面奖牌

飞速狂奔

取得条件：完成“痕迹”挑战且获得三面奖牌

DLC 冰冻套件

奖杯总数 13 铜杯 13 银杯 0 金杯 0 白金 0

本作发售不久，以更更新的形式免费推送了DLC 冰冻套件。这个DLC增加了两张挑战地图，十分厚道，然而全奖杯的难度也大幅上升。如今6个合作关卡也需要获得三面奖牌，找个靠谱的战友可以说是相当困难。

保持冷静

取得条件：完成“寒霜”挑战且获得三面奖牌

辛勤煎熬

取得条件：完成“大锅”挑战且获得三面奖牌

剪切裂开

取得条件：完成“裂缝”挑战且获得三面奖牌

战胜升流

取得条件：完成“升流”挑战且获得三面奖牌

居高临下

取得条件：完成“高原”挑战且获得三面奖牌

洞窟冒险

取得条件：完成“石窟”挑战且获得三面奖牌

体温过低

取得条件：完成“寒霜”合作游戏且获得三面奖牌

这一次一定要成功

取得条件：完成“驻守”挑战且获得三面奖牌

最后的飞行

取得条件：完成“飞行”挑战且获得三面奖牌

度过难关

取得条件：完成“大锅”合作游戏且获得三面奖牌

折衷方案

取得条件：完成“裂缝”合作游戏且获得三面奖牌

垂直向上

取得条件：完成“升流”合作游戏且获得三面奖牌

高原地带

取得条件：完成“高原”合作游戏且获得三面奖牌

洞穴探查

取得条件：完成“石窟”合作游戏且获得三面奖牌

出手得分

取得条件：在大厅的迷你游戏获得1000分以上

奖杯说明：本作的模式选择画面是一个大厅，在初始位置的左前方地上有一个井，如果用手中的武器把桌上的东西扫到井中，可以获得不同的分数。最低10分，最高50分，体积越小的物体越能获得高分。反复将各种东西扫到井里，累计达到1000分时即可获得这个奖杯。

踏尽末日后重生之地，

文 稀饭、三日月 美编 01

在发售之初就传出有在国内进入审查程序的《地平线 零之曙光》在今年7月6日正式宣布过审，而且在不久后就公布了正式的发售日：7月26日，至此，这款在海外发售时就已经得到了大量好评的PS4平台独占作品终于要登陆国内的行货市场了。

除此之外，今年的E3上，本作也公布了全新DLC“冰雪荒野”（The Frozen Wilds），目前根据媒体消息看来，这个DLC的售价将会达到20美元，意味着其内容应该会相当丰富，而发售日目前则只是锁定在2017年内。本次聚焦国行栏目，我们将会趁着国行版游戏发售，为大家带来DLC详细情报分析和游戏本篇的100%奖杯攻略。

除此之外，本作的简体中文设定集和官方攻略本也已经在我们的官方商城上架了，有兴趣的读者们记得不要错过哦。

PS：下文采用的游戏名词均为简体中文版译名，与之前发售的繁体中文版译名存在着一定差别。

冰雪之中，驰骋荒野

在文明一度毁灭，又再次重生的世界上，对于正在重新发展出文明的人类来说，北方的群山之外，仍然是一片危机四伏的无主之地。

这里有着极端寒冷的气候，这里还有着致命而强大的机械野兽，但这里也有着生命和文明的气息。

而在这里，我们的主角埃洛伊将面对最严峻的考验。

贝纳克族

(Banuk Tribe)

文明崩坏后的世界里，人类分为多个部族生存在重生的世界之中，而贝纳克族选择了最为酷寒的土地作为他们的居所。

在故事本篇当中，贝纳克族的成员只是作为支线当中的配角登场，反倒是他们制作的雕像成为了游戏当中的收藏品。

而在这个DLC当中，我们将有机会一窥他们独特的文明和生活环境。

地平线 零之曙光		PS4
Horizon Zero Dawn		SIE
2017年7月26日	本地1人	动作冒险 中文版
售价为299人民币		无对应周边

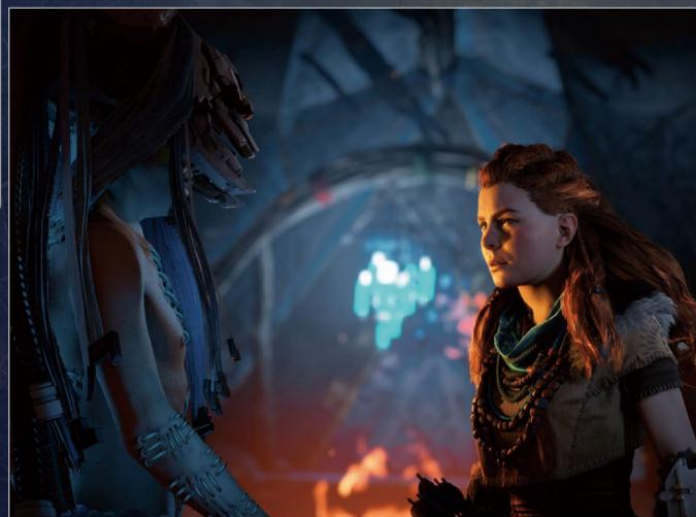
新的故事

“冰雪荒野”将会讲述一个全新的故事，目前虽然没有太多关于这个故事情节的情报，但在预告片中我们可以看到埃洛伊是为了在北方的一座似乎永远在喷发着烟雾的大山而来。

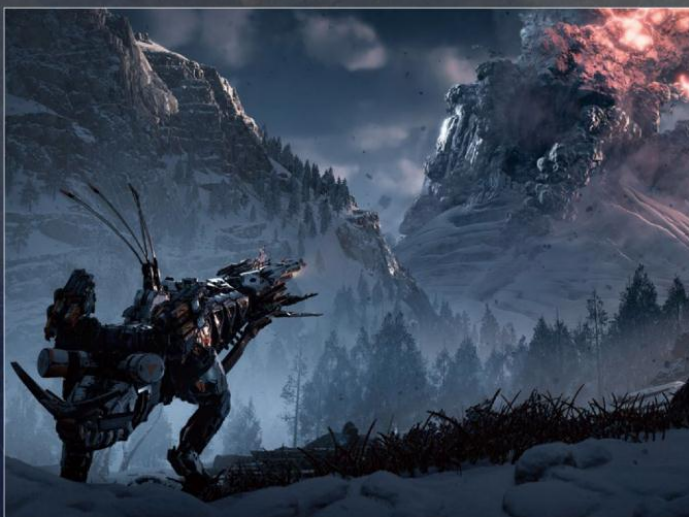
从本篇的故事推断，这里很有可能会是“零之曙光计划”当中建造的其中一个设施，这解释了为什么机器们会看守着这座大山。

但是从机器们对于大山的反应看来，这座山中也有可能藏着另一个秘密：这里或许有着一个尚未被消灭的法罗机器AI，而且其存在本身就是对所有地球生灵的威胁，自然需要被机器们看守着。

至于真相到底是哪一个？还是让我们在进行游戏时再来搞清楚吧。



▲埃洛伊正在和贝纳克族的萨满对话，显然对方的警告吓不倒我们的女英雄，也阻止不了我们探索这片冰雪之地的决心。



▲神秘的大山和正在对其咆哮的闪电颚，让人感觉两者之间并非是单纯的被保护者和保护者关系。

探秘最北方冰雪荒野

——地平线 零之曙光 国行版发售特辑



新的场景

在故事本篇发生的场所北方，是贝纳克族生活的神圣之地。

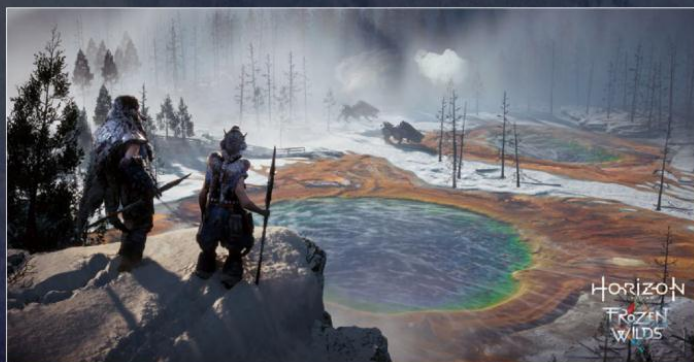
他们和其他部族之间的交流并不多，所以和主角埃洛伊所属的诺拉族一样，被认为是非常野蛮的人类部族。

然而他们实际上有着自己的一套文化传统，当玩家探索他们生活的这片酷寒之地时，会认识到他们精神世界的独特之处——例如他们是以萨满为自身的精神领袖，又例如他们相信应该对被自己狩猎的机器心存感恩。



同时这片土地也有着独特的地貌，例如突然从地底下冒出来的灼热喷泉，有的地方甚至形成了独特的温泉湖。

▲贝纳克族的村庄位处在冰雪覆盖的山谷中。



▲本次新区中独特的环境元素：温泉湖，不知道里面会不会藏着随时准备袭击人类的猛咬者。

新的敌人

目前在预告片当中，我们已经看到了几种在游戏本篇中就已经出现过的机器。

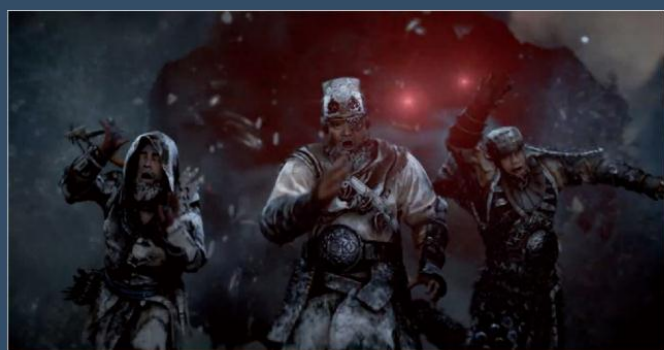
例如腹部有着巨大的橙色处理单位的践踏者，身体让人想起了暴龙的闪电颚，如同高楼般的长颈兽和战斗时横冲直撞的河马兽。

除此之外，预告片里还出现了一只外型尚未完全公开的神秘机器，应该就是 DLC 中新增的机器敌人。

它有着让人想起猩猩或是大型猫科动物的庞大前爪和巨大的头颅，从身体结构上来看，应该仍然是由盖亚创造的野兽型机器，而不是充满侵略性的法罗机器。



▲狩猎中的贝纳克族成员，他们身后远方就是正在迁徙的成群践踏者。



▲在追杀三个贝纳克族成员的巨大黑影就是本次 DLC 里会登场的神秘机器。

◆注意事项

● 1. 和其他 SIE 第一方作品喜欢使用的单独运行新篇章内容形式（例如《神秘海域 失落的遗产》和《无名英雄 露光初现》）不一样，“冰雪荒野”是常规的 DLC 内容，玩家需要拥有《地平线 零之曙光》才能够运行这个 DLC。目前从 DLC 的预告片看来，因为埃洛伊身穿游戏中的终极护甲，所以这个 DLC 很有可能是可以继承游戏本篇内容的。

● 2. “冰雪荒野”和《地平线 零之曙光》一样，支持在 PS4 Pro 上以 4K 画面运行，同时也支持 HDR 模式，已经入了这台 4.5 主机的玩家们可以大饱眼福了。



完美指南

奖杯综述

奖杯总数 58 铜杯 49 银杯 6 金杯 2 白金 1

由于本作既没有难度相关的奖杯，绝大部分收集（例如录音和文档）都和奖杯无关，支线任务也不需要全部完成，甚至连技巧性奖杯都很少，因此并没有什么所谓的“完美路线”，玩家只需要把与奖杯相关的支线任务完成，然后地毯式地把地图上的每个点都去一遍，集齐所有收集，探索所有可以探索的地方，再通关应该就可以拿下白金，轻松加愉快。

不过在本作的最新版本 1.31 中，游戏增加了“新游戏+”、全新的最高难度“超难”以及与其相关的两个新奖杯。对于想要奖杯完成率 100% 的玩家可以去尝试一下，具体要点可参考下文奖杯详解部分。但这两个奖杯和白

完美难度	3/10
100%所需时间	60小时（白金所需时间为50小时）
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



金没有关系，目标只求白金的玩家完全可以忽视最后两个奖杯。

是最高的。值得注意的是，本作中拥有重型武器的敌人只有劫掠者、闪电颚以及死亡使者，而劫掠者和死亡使者基本只会在主线任务或者一些特定区域内才会出现，因此闪电颚是最好的选择。每个闪电颚都有两个重型武器，两边背部各一个，先击落重型武器再用重型武器击倒闪电颚也是对付它的最有效的方法之一。

覆盖 7 种机器类型的指令
取得条件：解锁覆盖技能后在 7 种不同的机器身上使用
奖杯说明：覆盖 7 种不同机器需要额外的覆盖指令，玩家需要攻略游戏中的坍塌才能解锁新的覆盖命令，每一个坍塌都对应一个覆盖指令，而一个覆盖指令则可以用于控制数种机器。如果玩家不清楚自己能覆盖的机器种类的话，可通过查看笔记本条目的机器部分来确认。

30 名人类敌人遭到头部射击
取得条件：射击头部干掉 30 名人类敌人

击倒 23 只食草者木偶
取得条件：寻找并击败诺拉族地区内所有的食草者木偶
奖杯说明：这是游戏中其中一个没有任何地图标示的收集，不过其实原因很简

单，这些食草者木偶都是出现在诺拉族的聚居地附近，所以玩家基本上把区域里的几个大城镇都走一遍，打倒所有的食草者训练机就可以解开。利用全息眼镜可以更容易地找到这些木偶，下面会列出每个地点的木偶数量，方便玩家们统计漏了哪个地方。

地点名称	食草者木偶数量
罗斯特的家	7 个
母之守望	2 个
母之摇篮	2 个
母之心	2 个
母之崛起	2 个
诺拉族的狩猎场	2 个
母之皇冠	2 个
强盗营地—邪魔的渴望	1 个
猎人会所	2 个
强盗营地—双牙	1 个

第一个改装器
取得条件：在可改装的武器或装束上使用了武器线圈或装备织物

干掉所有的探测机器
取得条件：所有类型的探测机器都至少要干掉一只

干掉所有的侦察机器
取得条件：所有类型的侦察机器都至少要干掉一只

干掉所有的战斗机器
取得条件：所有类型的战斗机器都至少要干掉一只

干掉所有的运输机器
取得条件：所有类型的运输机器都至少要干掉一只
奖杯说明：值得注意的是，这里的“机器”并不包括“坠落机器”，在坠落区内击杀的机器是不算在内的。

对于那些“不清支线任务不舒服星人”来说，绝大部分机器都会在主任务或者支线任务中出现，基本不会错过。少数几个可能会错过的机器有猛咬者以及冷冻咆哮者，实行者虽然没怎么在流程中出现，但它会在其中一个狩猎场里出现，在做试炼的时候可以顺便解决。

顺便一提，如果玩家不确定自己是否亲手干掉过某种机器的话，可以通过查看笔记的统计列表，没有击杀过的机器都不会列入表中的（至少击杀一个，该敌人才会出现统计当中）。

达到 10 级
取得条件：达到玩家级别 10 级

达到 25 级
取得条件：达到玩家级别 25 级

达到 40 级
取得条件：达到玩家级别 40 级

达到 50 级
取得条件：达到玩家级别 50 级

所有技能已习得
取得条件：习得所有现有的技能

第一次已超控的长颈兽
取得条件：爬到了一只长颈兽的头上，获取了它的信息

第一个已清理的强盗营地
取得条件：从强盗团伙手中夺回了一个居住地

第一次已超控的核心
取得条件：到达坍塌核心，并获得了它其中的信息

一个狩猎场的全部太阳标记
取得条件：在一个狩猎场的 3 项试炼中皆赢得了至少一个半日标记

一个狩猎场的烈日标记
取得条件：在一个狩猎场的 3 项试炼中皆赢得了烈日标记

清理了一个坠落区
取得条件：干掉了一个坠落区里的所有坠落机器

所有长颈兽都已超控
取得条件：爬上了所有长颈兽的头上，获取了它们的信息。

收拾所有强盗营地
取得条件：从强盗团伙的手中夺回了所有居住地
奖杯说明：除了敌人强度以及地形外，本作中强盗营地的攻略其实大同小异，关键点只有一个，那就是先把在警报系统给破坏掉（警报系统都是一个木杆上挂着一个陶壶，只要把陶壶用箭射掉就不会引发警报）。只要警报不引发，基本上玩家正面干也不会一次过引起敌人的围攻。接下来就简单多了，玩家可以按照自己喜欢的方式解决敌人，毕竟无论强盗们怎么强，终究也只是人类敌人而已。



覆盖所有核心指令



取得条件: 到达了每一个坍塌的核心, 并获得了它们中的信息



所有狩猎场的 所有太阳标记



取得条件: 在所有狩猎场的所有试炼中皆至少赢得了个半日标记



所有狩猎场的 所有烈日标记



取得条件: 在所有狩猎场的所有试炼中皆赢得了个烈日标记。

奖杯说明: 部分试炼需要玩家先获得特定的武器或者解锁特定技能后才能解锁, 全试炼最高评价方法如下:

诺拉族狩猎场

作为第一个狩猎场, 这里的三项挑战是比较初级的, 其中第一项“单猎零件试炼”最简单, 要求玩家在限定时内击落 10 个燃料罐元件, 只要玩家在任务开始时快速朝三个食草者背后的燃料罐区域射击撕裂箭, 应该立刻就可以凑够 10 个击落数, 完成考验。

“原木块试炼”也比较简单, 任务地点附近其实有很多圆木陷阱, 开启挑战后先不要滑索落下去, 在高处观察一下道路上圆木陷阱的位置, 然后滑下去之后来到场景中央区域一个能够爬上去的高台, 立刻对其中一只草食者射击, 然后观察它们是向哪个通道跑, 再居高临下地看准草食者的逃跑路线触发圆木陷阱即可。

“爆破线试炼”需要玩家买下卡加族绊线枪后才可以开启, 要求玩家用爆炸绳索绊倒并杀死六个草食者, 完成起来比较简单, 不被察觉地在草食者所在区域的一方布置大量的爆炸绳索, 然后从反方向惊动草食者, 它们就会自投罗网, 另外如果只剩下两个敌人没有被杀死, 玩家可以主动上去对着其脚下放置绳索来手动炸死它们。

山谷集合地狩猎场

“元素试炼”需要玩家用火箭箭烧着快步者臀部上方的燃料罐, 狩猎场的快步者燃料罐都是没有外部保护的, 所以可以用火箭箭直接射中引爆, 而且爆炸后被烧死的其他快步者也算进玩家的击杀当中, 所以要杀死四只快步者不难, 只要小心别被在现场巡逻的两只咆哮者围攻即可。

第二个考验是“冰冻试炼”, 玩家需要摧毁五个在急冻状态下的机器, 目标仍然是快步者, 不过杀法得变一下。首先, 确保快步者是处于完全急冻状态, 即它头上表示急冻的圆圈槽是满的, 然后用大威力的武器直接破坏它的燃料罐将其秒杀——推荐用神射手——就可以让其在急冻状态下被摧毁。如果用引爆燃料罐的方法, 爆炸会驱散急冻状态, 所以可能会让玩家的击杀不算进完成试炼进度当中。

第三个考验是“电击试炼”, 需要

玩家先用电击晕咆哮者, 然后打落其腹部的燃料罐, 注意燃料罐就是燃料罐, 并非其头部下方鼓起的食物。想要做到这点最简单的方法是算好它的行动路线用电击绳索控制它, 绕到其背后侧面, 用一支撕裂箭或撕裂属性高的武器破坏燃料罐外部的装甲, 然后再用撕裂属性的武器打下燃料罐。

大奔流河狩猎场

“占先试炼”是速度考验, 其实比较简单, 玩家就是要在机器骚扰之前搜刮场景当中的三个观察者残骸。玩家可以在挑战开始前先在台上观察一下残骸所在的位置, 决定好路线, 之后就是各种夺命狂奔, 路上不要理会任何机器, 直接爬上残骸所在的高台, 然后搜刮即可。如果有条件, 玩家最好多带一点药水并提前喝一个急冻抗性药水, 可以很好地在滑翔者的喷吐之下保护玩家。

“巧夺零件试炼”是在用绳索困住践踏者的情况下打爆它们腹部的处理器——也就是那个红色的半球装置。这个装置的抗打击能力很强, 但任务判定时又要求玩家是必须在其处于被绳索发射器发射的绳索拉倒在地时打爆这个处理器, 所以实际上去挑战时, 玩家最好用专注技能辅助, 对着处理器先射两发精准箭, 保证其生命值变得足够低, 然后对着践踏者的四肢外加躯体射击起码五发绳索箭, 保证其倒在地上后, 立刻射击处理器, 只要处理器在践踏者倒地时发生爆炸, 就肯定可以完成一次。挑战要求玩家完成两次, 如果想要拿到烈日评价, 打爆一个处理器之后不要理会会践踏者, 要去立刻寻找下一个目标, 反正就算玩家不理睬, 过一段时间践踏者也会被火焰燃烧重创而陷入濒死状态, 移动速度是追不上玩家的。

“束缚试炼”是用绳索发射器捆绑滑翔者, 然后对落地的滑翔者使用重击。考验本身难度不算太高, 因为绳索发射器瞄准时也可以发动专注, 只要把滑翔者引得保持低空飞行, 就很容易命中。但是因为时间有限, 玩家又不能花时间杀敌, 所以在被滑翔者围攻的情况下会受到很严重的干扰。买好急冻抗性药水和回升药水, 吸引滑翔者后记得不要贪, 射中两发绳索箭就可以将其拉到地上, 然后等其摔落并重新站稳之后就会出现重击提示, 赶紧一矛然后立刻找下一个目标即可。同时记得一只滑翔者是可以重复用来完成挑战的, 只要在其飞起后再次用绳索箭拉下来并再次重击即可。

马刺岭狩猎场

“警觉试炼”需要玩家找到守视者并将其暗杀, 想要获得烈日评价, 除了“无声出击”技能, 最好还有“呼唤诱饵”、“无声落地”和“销声冲刺”配合。建议从营地最右边的绳索滑下去, 在落点处的草丛旁就有两个守视者, 用引诱呼唤将它们引过来暗杀掉, 然后在地图的北方还有两个守视者, 也是可以如法炮制。不要去南方, 那里有一个追猎者, 会破坏玩家的暗杀过程。

“智取箱子”需要玩家搜刮四个壳行者的箱子, 这里设置比较阴险, 壳行者的箱子并没带在身上, 而是放在地上, 而地图的北边和南边各有一个点, 两个地方都只有三个箱子, 所以玩家需要先搜刮一遍其中一个点的三个箱子, 然后在机器们的围攻当中狂奔到另外一边。建议多准备一点回升药水再来尝试, 不然风险有点大, 尤其是因为附近有追猎者, 它会追着玩家屁股发射飞镖弹, 威力惊人。当然, 如果玩家潜行技能以及装备的潜行属性够强, 这里是可以大摇大摆地搜刮过去而不被发现的, 尤其是在有“安静冲刺”技能的情况下, 简直是闲庭信步。

“消灭追猎者试炼”的难度不高, 追猎者所在的位置大家应该都在上两个考验当中看到了, 一个在南方, 一个在西北方有壳行者的区域, 但这里不能使用布陷阱的方法对付它们, 因为效率太低, 最好的方法是直接用电属性武器将它们打入麻痹状态, 然后立刻冲过去打一下重攻击加一下重击(即倒地追击), 等它站起来后立刻再将其打入麻痹状态, 如此重复可以保证快速杀死追猎者。

太阳型沟狩猎场

这是一个讲究对于机器身上重武器运用的狩猎场, 相信很多来到这个狩猎场的玩家都已经在此道高手了, 不过这里的敌人非常强大, 所以玩家也得注意一下自己的生命安全, 尤其是不要轻意惹到场景中央的闪电额, 不然就是一场苦战。

第一项考验是用劫掠者大炮消灭两个敌人。虽然玩家如果有相应的 RHO 超控指令, 可以在控制劫掠者之后让它去杀死敌人来完成考验, 但这一来速度慢, 二来如果附近没有敌人则根本无法达成, 所以个人推荐直接从最右边的滑索滑下去狩猎地, 这里前面就有一个劫掠者, 打下它背上的大炮, 捡起来后射死它就可以完成一次进度, 再用大炮射杀远处的随便一只守视者, 就可以迅速完成考验。

第二项考验: 这个考验需要玩家去控制两个劫掠者, 然后借用它们的力量来击败闪电额。首先玩家必须先获得控制劫掠者的超控指令, 然后再从场景的最右边滑索滑下去, 先靠着草丛掩护控制一只劫掠者, 再从谷底的西边绕到对面的一侧控制另一只清野兽, 之后就是和闪电额正面交战, 建议使用爆破弹弓这种完全以杀伤力为重点的武器, 直接朝着闪电额头部的弱点轰炸, 才有机会用较快的速度将其杀死, 不然拿不下烈日评价的。

第三项考验: 如有玩家有相应的超控指令, 完成这个考验是比较简单的, 就是控制闪电额然后让其杀死劫掠者, 但是如果玩家没有, 那么要倒过来就比较辛苦, 需要先把闪电额的两个圆盘发射器打下来, 然后冲下去捡起来, 再跑到谷底边上跑去杀死两只劫掠者。建议起码要加出“重量级举重者”技能,

否则玩家的移动速度是无法满足烈日评价的时间要求的。但这里有个取巧的办法, 那就是狩猎地重启挑战只会让机器重生, 而不会清除之前战斗留下的重武器残骸, 所以玩家可以在达成第二项考验后立刻去做第三项, 会发现谷底中央应该就有之前一只闪电额掉下的圆盘发射器, 拿着去杀劫掠者就好, 省了从闪电额身上打下来的功夫, 而且不需要在惹到闪电额的情况下顶着攻击杀劫掠者。



清理了所有堕落区



取得条件: 干掉了所有堕落区里的所有堕落机器

奖杯说明: 所有的堕落机器无论其前身是什么, 它们的弱点都是火, 利用好这个弱点能让自己在堕落区的战斗轻松不少。另外堕落区的敌人都是有一个活动范围的, 只要玩家跑出这个范围它们就不会追出来, 善用这点优势就能在面对强大的堕落机器时对其逐个击破。



分门别类所有机器



取得条件: 遇到每一种机器并用全息眼镜扫描



找到第一个优势系统



取得条件: 找到并进入一个优势系统数据点



发现了第一朵金属花



取得条件: 发现了一朵奇异的金属花



找到的第一尊贝纳克族塑像



取得条件: 发现了一名贝纳克族旅行者留下的木刻肖像



发现了第一个古代器皿



取得条件: 发现了先祖使用过的一件古代器皿



找到所有的优势系统



取得条件: 找到并进入所有的优势系统数据点



找到所有金属花



取得条件: 找到了所有的金属花



找到所有的贝纳克族塑像



取得条件: 找到了所有的贝纳克族塑像



找到所有古代容器



取得条件：找到了所有的古代容器



获得了织物护盾装备



取得条件：恢复一项古代技术并加以使用

奖杯说明：完成支线任务“古老兵器库”即可解开这个奖杯，玩家需要一共5个蓄电池才能完成这个任务，其具体位置如下：

蓄电池	位置
1	埃洛伊小时候落入的遗迹中，需要用长矛击碎石柱才能获得。
2	母神山中，在主线任务“母神山的子宫”中途可以顺便获得，错过了的话可以进展在后期剧情时再补。
3	主线任务“制作者尽头”过程中可以获得，在法罗大楼的最顶端，比主线任务要求玩家到达的地点还要往上再爬一段距离。
4	主线任务到达“坟屯”时可以在里面找到，一共有三个分别在三个明显的地方。只要玩家获得其中一个，其余两个会同时消失。
5	主线任务“崩塌山脉”过程中从滑索滑下，滑下后往北面前进，悬崖旁的一个房间里获得。

除了电池外，玩家还需要解决两个小谜题才能获得这套神装。谜题的提示分别为“时间”以及“圆周”，懒得想的玩家可以参考下面的答案：

第一道谜题：上、右、下、左、上

第二道谜题：右、左、上、右、左



遵循罗斯特的教导



取得条件：跟罗斯特学会狩猎并战斗(剧情奖杯)



击败锐齿兽



取得条件：击败了威胁诺拉族的锐齿兽(剧情奖杯)



在试炼仪式上奏凯而归



取得条件：克服艰难险阻，夺取了试炼仪式的第一名(剧情奖杯)



击退堕落力量



取得条件：摧毁了诺拉族山谷的堕落力量(剧情奖杯)



了解古老的历史真相



取得条件：在制作者尽头了解了遥远的古代(剧情奖杯)



摧毁日蚀教网络



取得条件：秘密潜入日蚀教战斗营地，摧毁了他们的网络(剧情奖杯)



发现真相



取得条件：发现零之曙光的真相(剧情奖杯)



打破了母神山的包围圈



取得条件：击败入侵者，进入神山(剧情奖杯)



崩塌山脉寻到宝



取得条件：探索了崩塌山，恢复了一件威力强大的武器(剧情奖杯)



所有同盟已加入



取得条件：受到埃洛伊行动的鼓舞，所有可以选择不参加的同盟都参与了保卫战。

奖杯说明：这是游戏里比较容易错过的一个奖杯，因为玩家需要完成11个对应任务之后才能够在最终任务“魔影压城”进行前获得所有的盟友。不过就算大家错过了也没关系，因为游戏结束之后再继续游戏，任务状态就会回到“魔影压城”开始之前，玩家缺了哪个任务就赶紧去做了补上就好。值得注意的是，玩家所能获得的盟友和奖杯需要的盟友的数量不一致，以下列表仅仅是奖杯所需要的盟友，其他一些盟友，例如尼尔，虽然和奖杯无关但玩家依然可以通过完成支线任务来使其成为盟友。过查看笔记本本条目的机器部分来确认。

以下为该奖杯所需要的同伴以及其对应的支线任务：

盟友	支线任务
阿鲁德	片刻的安宁
纳科	一个女儿的复仇
伊利达	太阳啊，影子呐
纳曼	追捕逝者
亚内娃	日长石
乌斯德	叛徒的赏金
瓦娜莎	皇后的陷阱
塔拉娜	猎人之家的武器、猎人的埋伏处、最致命的猎物、巨龙兽



终结了战争机器的威胁



取得条件：终结了古代战争机器的威胁(剧情奖杯)



与军事统领共奏凯歌



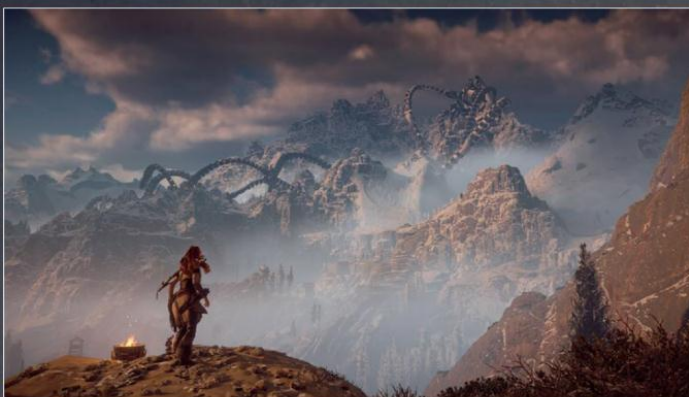
取得条件：找到诺拉族的军事统领，击溃了金属之环里的杀手(剧情奖杯)



从仇敌手中拯救子午线城



取得条件：帮助艾伦德调查艾尔莎的下落，并挫败了一场针对子午线城的阴谋(剧情奖杯)



协助叛离者



取得条件：帮助乌提德以及少年国王伊塔门逃离影子卡加族

奖杯说明：和这个奖杯相关的任务有两个，分别是“叛徒赏金”和“皇后布局”，需要在主线进行到“地球的深层奥秘”后才能够进行。



和塔拉娜共同猎获巨龙兽



取得条件：在猎人之家的地位提升到最高，并帮助塔拉娜击败了巨龙兽

奖杯说明：这个奖杯关系到足足两个支线任务和两个差事，但给予的奖励也很有意思，玩家们可以在主线任务推进到“太阳之城”后，在猎人之家里触发这一系列任务。



已完成新游戏+



取得条件：已完成任何难度的新游戏+通关



已完成超难度



取得条件：已完成超难度的新游戏+通关

奖杯说明：其实这两个奖杯是捆绑在一起的，毕竟我觉得也没多少玩家愿意打两次二周目吧(笑)。新游戏+其实就是二周目，只要玩家通关一次就能解锁，其中新游戏+会继承的要素如下：

所有的装备，包括游戏末期获得的“赛伦斯之矛”(除了影子忠诚者装束)
所有的道具、改造物以及素材
织物护盾装备
等级以及技能
金钱

不会继承的要素则有：

营火的开放时间
所有收集要素(包括长颈兽、堕落区等等)

和超控相关的所有技能(玩家需要)

要和一周目一样推进主线流程后才能解锁)

另外新游戏+还会解放全新的四孔装备，然而价格相当感人，而且对于最高难度来说并不十分重要，只想速通拿杯的玩家可以无视。

而超难度和其他难度的部分区别如下：

1. 敌人的攻击力提高，用游戏中最强的防具“织物护盾装备”为例，超难度下即便是刚开始的初级敌人都能一击把护盾打空顺便把玩家五分之一的血条打掉。
2. 敌人的警觉度提高，除了警觉范围提高外，发现玩家的速度也变快了不少，甚至部分侦查类敌人从觉察(黄色)变成发现(红色)状态基本上是一瞬间的事。
3. 敌人的血条不会显示。
4. 商人售卖道具和装备的价格会提高。鉴于超难度的道具价格会变高，因此在进入二周目之前，推荐玩家将相应的补给品都买好或者存好。除了各种药水外，药水的原材料最好也准备一些。如果玩家一周目的存档是已白金存档(或者已经完成绝大部分支线或者奖杯)，那么弓箭方面的制作材料应该是不缺的。但笔者依然推荐准备多一些电线，毕竟本作中比较强力且使用的弹药都需要用到这种原材料。

武器方面继续用回一周目的各种三孔武器即可，改装器则装备一些符合自己战斗风格或者武器性质的。例如满伤害的射手弓，满异常状态的战弓等等。异常状态推荐冰冻以及堕落属性，前者可以减缓敌人速度并且降低其防御力，后者在对付正常机器以及混战时能发挥奇效。

防具方面也一样，除了最强防具织物护盾装备外，最好还准备一件“诺拉族沉默猎手重型装束”并装上所有和潜行有关的改装器，这可以让玩家避开一些无谓的战斗。

流程方面没什么好说的，对付敌人的方法和要点基本和一周目类似。本作中难度最高的几场战斗都不在主线流程中，玩家只跑主线的话基本不会遇到什么太大的难点。然后其实在主线中有很多战斗是可以避免的，最典型的例子就是探索崩塌山途中玩家会遇到一只风暴

鸟，实际上玩家是可以躲过去然后避免战斗的，穿着塞满改装器的“诺拉族沉默猎手重型装束”甚至能一路小跑躲开大部分战斗。

最高难度的难点只有两个，那就是倒数第二战的守城战以及最终战。前者虽然难但都没什么好说的，基本就是一个硬碰硬的部分，熟悉好加农炮的弹道提高自己的命中率能让战斗的效率提高不少。目标的优先度根据距离而定，接近玩家的目标为首要目标，而远处的死亡使者则可以先不管。最后的风暴鸟相当强力，不过只要玩家打得够准够快，它几乎没多少还手的机会。如果它要发动闪电攻击的话就立即切换平台，因为闪电攻击是有持续性的，最高难度下玩家可以撑不了多长时间。关于此战的另一个要点是尽量不要使用药包而是直接喝回复药，因为回复药是立即见效的，这样可以避免玩家被绵绵不断的敌方火力秒杀。

最终战限时 12 分钟，虽然看似时间很长但实际上最终 BOSS 的血槽比普通难度长了不少（目测，毕竟此难度下玩家是看不到敌人血槽的），因此对于玩家的输出能力是一个考验。但对付的方法是一样的，利用火焰箭对其连续攻击使其陷入燃烧状态，两侧下方的散热器露出后将其破坏掉，然后上方的大型散热器就会露出，此时玩家攻击就可以对其造成大量伤害。先用硬点箭攻击炮台也可以造成很大的伤害（虽然用撕裂箭可以将其炮台打下来，但在最高难度下需要耗费大量时间不说，掉落的炮台对于此难度下的玩家也没什么用）。另外别忘了，虽然 BOSS 的弱点是火，但实际上冷冻效果所带来的伤害加成也相当可观。

BOSS 的 HP 下降到一定程度后杂兵就会登场，玩家可以把它们交给 NPC 然后自己继续向 BOSS 输出。只要方法得当，玩家的箭法又不是太差，12 分钟还是足够的。当然，还有一个邪道方法可以让玩家无伤战胜最终 BOSS，只要开始战斗后往 BOSS 身后（也就是哈迪斯所处位置）的左边山上跳，在上面有一块岩石，之后只要呆在岩石后就可以挡住 BOSS 几乎全部攻击，具体位置可以参考下图：



名词对照表

装束 / 武器

繁体中文	简体中文
被逐者	流放者
诺拉族勇者	诺拉族勇者
诺拉族守护者	诺拉族保护者
诺拉族无声猎人	诺拉族沉默猎手
诺拉族幸存者	诺拉族幸存者
巴努克噬病者	贝纳克族噬病者
巴努克冰猎人	贝纳克族冰雪猎手
卡尔加华丽	卡加族华饰
卡尔加丝绸	卡加族丝绸
欧瑟兰断箭者	奥斯拉姆族断箭者
欧瑟兰工匠	奥斯拉姆族匠人
暗影中坚份子	影子忠诚者
织盾者	织物护盾装束
猎人弓	猎手弓
弹弓	弹弓
绳索发射器	绳枪
绊索发射器	绊线枪
战弓	战弓
神射弓	射手弓
流星弓	响尾蛇
爆破弹弓	爆破弹弓

敌人 / 机器

繁体中文	简体中文
守视者	观察者
快步者	快步者
草食者	食草者
破坏者	好斗者
红眼守视者	红眼观察者
广头兽	宽头兽
长角兽	长角兽
长腿兽	长腿兽

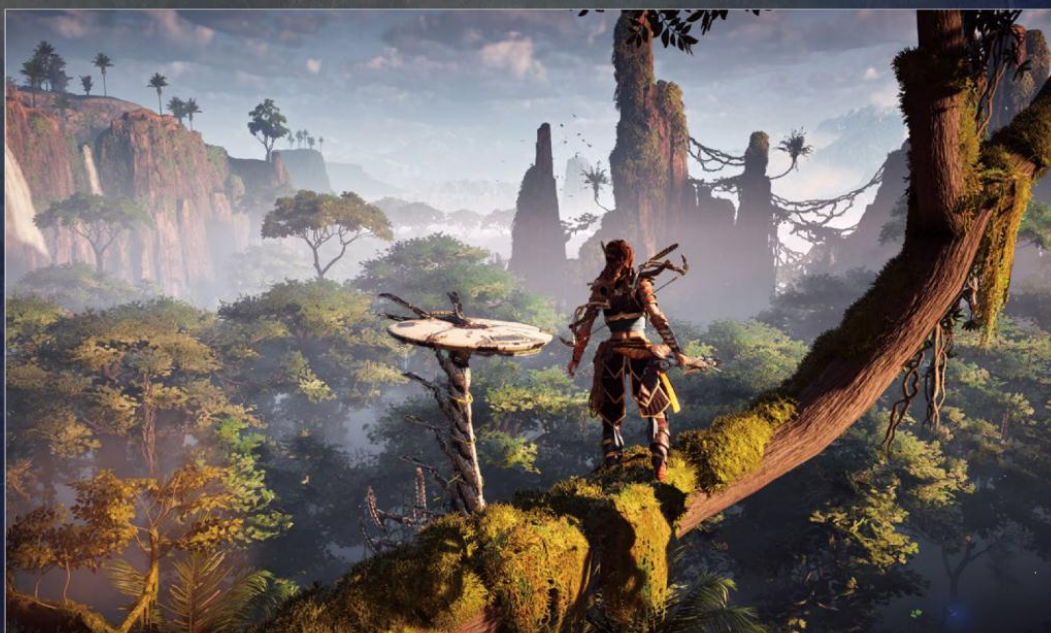
繁体中文	简体中文
践踏者	践踏者
锯齿兽	锐齿兽
壳行者	壳行者
火焰风背兽	火焰咆哮者
急冻风背兽	冰冻咆哮者
冲撞者	冲锋兽
追踪者	追踪者
闪光鹿	滑翔者
劣化者	堕落者
清野者	劫掠者
牙口兽	猛咬者
破石者	碎石者
巨怪兽	河马兽
雷霆牙	闪电颚
风暴鸟	风暴鸟
死之信使	死亡使者
长颈兽	长颈兽
劣化机器	堕落机器

支线任务 (部分)

繁体中文	简体中文
片刻安宁	片刻的安宁
女儿的复仇	一个女儿的复仇
太阳与暗影	太阳啊，影子呐
死者为大	追耀逝者
太阳岩	日长石
叛徒的奖赏	叛徒的赏金
王后的赌局	皇后的陷阱
猎人之家的武器	为猎人之家狩猎
猎人的埋伏处	猎人的埋伏处
致命猎物	最致命的猎物
红噬	巨龙兽

关键地点

繁体中文	简体中文
万母之心	母之心
万母摇篮	母之摇篮
万母之升	母之崛起
万母之守	母之守望
万母王冠	母之王冠
猎人集地	猎人会所
向日塔	白昼塔
孤独之光	孤灯隅
垃圾场	自由垃圾堆
子午城	子午线城
太阳岩	日长石
光明市集	光明市场
纹章拱门	纹章拱门
坠日	日落堡
烈日深沟	太阳犁沟
造者末途	制造者尽头
叫卖崖	树脂崖
进攻指挥部	坟屯
巴努克营地	贝纳克营地
魔鬼之渴	邪魔的渴望
双齿峰	双牙
拱门大地	关口地
黑翼遗迹	黑翼峰
粉碎火炉	破碎炉
废墟要塞	空城塞
诺拉族的狩猎地	诺拉族狩猎场
谷汇地狩猎地	山谷集合地狩猎场
大河狩猎地	大奔流河狩猎场
烈日深沟狩猎地	太阳犁沟狩猎场
马刺岩狩猎地	马刺岩狩猎场
炼铸厂	大坩埚





聆听海对岸的哀鸣

《死魂曲》系列大盘点

炎炎夏日，让人狂冒冷汗的恐怖游戏也算消暑降温的好办法。自古以来，“恐惧”就是一种本能，也是人类的基本情感之一，于是导致一部分人反对对“恐怖的体验”充满了好奇……

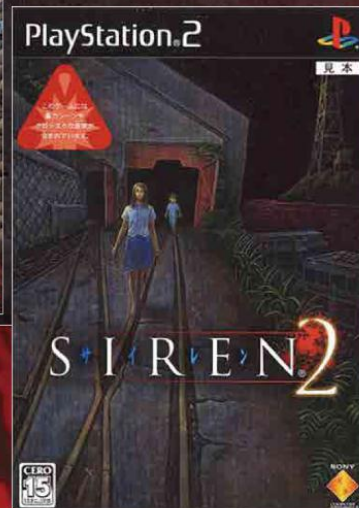
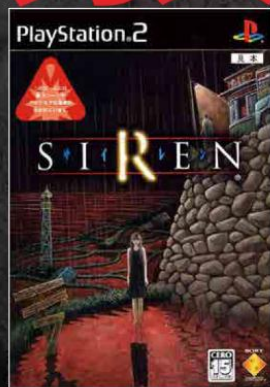
正因如此，虽然恐怖题材的作品始终算是“小众”，却从未离开过游戏世界的舞台，甚至还通过解谜、动作与文字等多种方式去展现其独特的魅力。本辑要向各位读者着重介绍的，则是在这群小众玩家间口口相传的“最绝望”作品——《死魂曲（SIREN）》系列”。十数年前，这款由索尼第一方打造的恐怖游戏究竟有着什么样的特点？何以被许多人打上绝望的标签？下面就让我们一起来了解一下吧。

文 古林 美编 Juxi

异路同归， 打造前所未有的绝望体验

回溯日厂打造的众多恐怖游戏，有将和风灵异发挥得淋漓尽致的“《零》系列”，有通过心理暗示与表里切换去塑造世界观的“《寂静岭》系列”，当然也少不了把生存恐怖这个类型推上巅峰的“《生化危机》系列”。除了这些耳熟能详的大作外，后来的《七日死》、《Calling》等充满了现实要素的作品也因为容易产生代入感而引发不少热议。实际上，在各大知名恐怖系列陆续出世的2000年前后，索尼电脑娱乐（SCEI）也曾起用优秀的制作班底与演出技术，倾力打造出一款口碑上乘的PS2平台第一方佳作。

那就是名震一时的话题作品——《死魂曲》初代。



▲系列三部作品的日版封面。

之所以会强调“话题”二字，除了本作由《寂静岭》的强强组合——总监外山圭一郎与编剧佐藤直子联合打造外，《死魂曲》还在正式发售前就早早被贴上“过度恐怖”的标签——游戏在电视上播放的CM片段太过于恐怖，居然“让孩子们都感到害怕”。

当时播放的TVCM有两个版本。一是游戏中的小女孩前田知子在半尸人化后不断敲击教堂窗户，无辜地呼唤着自己的父母；另一段则是恩田理沙与尸人化的双胞胎姐姐美奈相见的画面。血泪满面的女儿对双亲发出恳切的呼喊、意识相通的双子姐妹面临悲剧的重逢——这两段充满生活气息的惨烈画面很快引发了巨大的轰动。最终，由于家长们的强烈不满，官方不得不提早两天停止CM宣传。

对于中文玩家来说，《死魂曲》也是十分难得的作品。除了第三部面向欧美玩家的外传《新解》外，《死魂曲》前两部均由台湾索尼代理发行了繁体中文版，初代还亲切地配备了中文语音。哪怕是放在数十年后的今天，如此完善的中文本地化也是十分少见，可见当时的索尼对这款作品何其重视。

在《“死魂曲”系列》的世界观中，还延续着“昭和”这一年号，这也进一步突显了其和风特色。三部

作品均以日本为舞台，将多个都市传说、神话系谱与民俗特色融合为一。系列最具代表性的特点，是游戏系统中名为“幻视”的特殊能力。在特定的条件下，玩家操纵的角色能够暂时盗取他人的视野，通过这种方法去把握场景情况，进而推敲出敌人徘徊的路线，找到逃出生天的方法。

而在剧情与演出方面，我们也可以从中发现许多来自经典作品的影响。除了源自世界各大神话的创意外，还带有类似于旧神的设定，隐隐透出克苏鲁的影子。异世界、失踪与求生这三个关键字，很容易让人联想到著名的《漂流教室》，而初代单人获救的结局也与之类似。音乐与氛围则参考了1977年由野村芳太郎执导的《八墓村》，还有《咒怨》等经典日式恐怖电影。贯穿了整个系列的汽笛声——“魔音（SIREN）”与日本恐怖漫画大师伊藤润二的短篇《魔音村》尤为相似，伴随着诡异而尖锐的汽笛声，整个世界都会陷入黑暗与疯狂。除此之外，小野不由美的惊悚小说《尸鬼》、诸星大二郎的异色漫画也是此系列成型的重要参考。

“《死魂曲》系列”之所以能够深入人心，也离不开当时极其少见的“真实”游戏形象。作品中登场的所有角色都是基于真实存在的演

员来制作的，使用了面部捕捉与动作捕捉的技术。一般是左右对称的游戏角色在本作中不再完美，与真人一样带有瑕疵，模型的大小、比例，甚至是表情的变化也都直接取自真人。虽然大多数算不上什么俊男美女，却成功地给作品增添了真实的错觉，带来照片般的写实感。实际上，游戏主菜单里的角色头像就直接用了演员的照片。

这些建模放在今天来看，当然算不上精美，动作表情也相当僵硬。但在15年前，把这样的人物放在昏暗模糊的场景中，足以让人产生正在观看真人电影的错觉。另外，故事本身的发展也是无比的绝望，这些由真人演变而来的角色将会随着剧情的推进逐一死亡，甚至是化为敌人卷土重来，始终沉闷的氛围给玩家留下了深刻的印象。

从2003年的《死魂曲》初代到2006年《死魂曲2》发售，这三年的时间里，日本内外涌现了不少堪称死忠的狂热粉丝。游戏初代惊人的难度让不少人退却，但也有许多玩家为了解开故事的谜团而不断发起挑战。

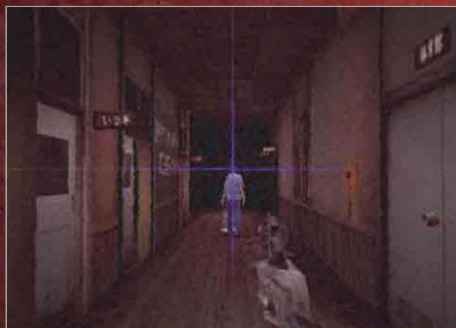
不过光靠通关游戏本身还远无法了解本系列的全貌。这可以说是《“死魂曲”系列》的明显缺陷，同时也是作品特色之一。大量的可操作角色以及错综复杂的剧情发展，

在不算长的游戏流程中根本无法说清，玩家通关后往往会有种云里雾里的感觉。于是乎，要想真正知晓故事的来龙去脉，玩家还必须去接触游戏相关的衍生作品。

其中最典型的例子，就是在二代官网连载的外传小说《羽生蛇村异闻》与《布莱特温号的怪异》，两部作品由编剧佐藤亲自撰写，讲述了在游戏悲剧发生之前的故事。而为了与现实世界有所联系，系列三部作品均准备了与游戏相关的逼真网站。像是初代相关的“超自然大陆揭示板”、“都市传说调查队”，二代相关的“三上修个人网站”、“梦魅之馆”以及外传的“霍华德·莱德部落格”。十数年过去了，玩家依然可以浏览这些网页，寻觅那些关键角色最后的踪迹。了解这些官方设计好的衍生信息后，玩家才能结合游戏中的细节，真正触及《“死魂曲”系列》中残忍而无望的真相，整个设计相当巧妙。

无论是压抑的环境设计与仿真的人物形象，又或是至今仍能浏览的模拟网站与衍生而来的小说、漫画等多个作品，制作组所做的一切努力，其实都是为了打造真正的恐怖。尽管自2008年的《死魂曲 新解》发售，本系列在游戏方面再无消息，却给每一个体验过本系列的玩家留下难以磨灭的记忆。

▲盗取他人视野的“幻视”是本系列的最大特色。



▲为外传《新解》而设的网站：霍华德·莱德部落格。



SIREN

垂死挣扎！ 无路可逃的尸人之村 ——《死魂曲》

永恒的生命，不过是永恒的痛苦。

《死魂曲》初代于2003年登陆PS2平台，原版标题为“SIREN”，除了直译的“汽笛、警报声”外，也包含了“人鱼→塞壬”的深意。来自水平线对面的魔音会把人们逐一拖进名为赤海的死亡深渊，玩家在游戏中听见的汽笛声、或者说是尖锐的魔音，正是来自游戏中的BOSS——堕辰子。

其实编剧佐藤在制作 Konami 的《寂静岭》时就希望能在下一次把恐怖游戏舞台定在日本。她与总监外山认为，真正的恐怖存在于“日常与非日常的交界处”，要想打造出真正的恐怖，必须以真实的日常生活为前提。因此制作组不但精心打造了70年代的场景与风俗，游戏中提到的“××村三十三人屠杀事件”也源自1938年发生的一起真实的杀人事件，甚至就连结局中主角手持日本刀、猎枪四处杀戮的形象，也与该事件的犯人类似。

日本的恐怖作品与追求肉体损

伤、视觉效果欧美系截然不同，更强调代入感与精神上的压迫。日式恐怖游戏总会使出浑身解数，让玩家在慢节奏的体验中产生足够的代入感，引出更深层的恐惧。除了采用真实事件为背景，更典型的做法无疑是将主角设定为看似平平无奇的“普通人”。他们误入与世隔绝之地，阴暗逼仄的空间让人窒息，而由人变成的怪物四处徘徊，随时有可能让这些可怜人命丧黄泉。

这样的“普通人”，在《死魂曲》中有10位之多，因此本作也是一部名副其实的群像剧。据制作人藤泽孝史所说，企划初期甚至有可操作100人的想法，每个角色都只安排一关的剧情。但后来考虑到玩家代入感的问题，不得不摒弃了这个惊人的想法。

多位可操作角色与几位“只能看不能玩”的关键人物齐聚一堂，在章节间不断变换视点，让整个故事扑朔迷离。游戏的舞台羽生蛇村是一个典型的内陆村落，三面环山，颇有遗世独立之感。2003年（昭和78年），中野坂上高等学校的高中二年级生须田恭也在网络揭示板得知怪奇村落的存在与××村三十三人屠杀事件的传闻。对超自然充满好奇心的他利用暑假孤身前往羽生蛇村附近的荒山，偶然目睹了村中举行的神秘仪式，最终被卷入到尸人之村的异变之中。

到这里，似乎就是个寻常的恐怖游戏，但《死魂曲》之所以笼获了大量的狂热粉丝，其复杂而绝望的故事发展与世界观也是关键。随着游戏的深入，玩家会发现游戏中还有少量正常的人类，但所处的世界却不大对……所获得的新闻、笔记与传单，无不在暗示着惊人的事实——他们似乎已经远离现实，进入不可名状的奇妙空间。

1976年（昭和51年），自带“真鱼教”独特信仰与传承的羽生蛇村被原因不明的大规模泥石流所吞没，村子的大部分区域在一夜间毁灭，惟一的幸存者是8岁少年竹内多闻。2003年，据闻村子即将举行睽违27年的“神秘仪式”，于是不光是须田恭也，电视台记者、民俗学者等不同立场的人们也纷纷聚到了羽生蛇村。当晚零点，刺耳的汽笛声与地震同时出现——羽生蛇村彻底化为恐怖的异界。

异界化的村子里充斥着鲜血般的赤水，摄入赤水的人们逐一转变为不死的尸人，让这里变成亡者的乐园。大多数主角都在无望的逃亡中牺牲，仅有三名角色始终坚持自己的抗争。他们分别是与祭品少女美耶子相遇的须田恭也、27年前的幸存者竹内多闻以及知晓村落黑暗面的医生宫田司郎。三人的行动逐渐把“在异次元中不断重复的轮回”改变，最终抵达一切的元凶堕辰子，

并由须田将其击败。此后无法离开须田永远地徘徊于异界，以杀尽所有尸人为己任。而柔弱的小女孩四海田春海由于始终没有碰触过禁忌的赤水，成了惟一得以回归现世的幸存者，被《死魂曲2》中登场的陆上自卫官三泽所救，故事也就此落下帷幕。

但在直白明了的“表”故事之下，游戏还隐藏着“里”的主角。那就是在故事前后发生巨大变化的求导女——八尾比沙子。由始至终，玩家都无法操纵她，但可以看到她以亲切和蔼的态度登场，最后却成了癫狂的疯子，成了一切悲剧的黑幕。关于她的真相也是本作最能撼动人心的亮点。

严格地说，《死魂曲》的故事始于1300多年前。西历684年（天武13年），严重的饥荒袭击了某个村子，人们一个接一个地饿死。就在此时，彗星在天边划过，类似于神的常世生命体——幼体“堕辰子”从天而降。尽管人们隐隐察觉到它的特殊，但还是耐不住绝望的饥饿，生生食用了这位“神”的血肉。堕辰子死前发出了魔音般的悲鸣，啃食其生肉的三个人中只有怀孕的八尾比沙子得以存活，同时背负“永远不死”的诅咒，而她的子孙——神代家也被施以“不完全的不死”诅咒，哪怕肉体彻底腐朽，也会以肉块的形式继续活着，受尽折磨。

■角色只能用极少的武器去反抗，有的人甚至连武器都无法使用。



■浸于赤水中的祭品——盲人少女美耶子。



希望解开诅咒的比沙子祈求堕辰子宽恕她的罪孽，每过 20 ~ 30 年就献上后代新生姐妹中妹妹的性命，试图以此偿还她曾经食用的血肉。然而在因果的束缚下，仪式一次次地失败，比沙子本人也逐渐丧失了记忆与人格。每次失败的仪式后，堕辰子都会从现世返回常世，带走并抖落一部分羽生蛇村，形成现世与常世间的夹缝——异界。最终在 27 年前，由于前代祭品被比沙子的另一个人格放走，导致仪式彻底失败，在现世中因泥石流灾害而毁灭的羽生蛇村大部分，实际上是被愤而离去的堕辰子带进了异界。

2003 年，因为新祭品美耶子破坏了关键道具，仪式再次失败，村子完全异界化，在场的所有人都被卷入其中。羽生蛇村被堕辰子的血所形成的赤海笼罩，永远地与现世隔绝。

摄入赤水的现世人类将获得永恒的生命，渡过赤海并开始常世之旅。每过 6 个小时，赤海的彼方就会响起尖锐的魔音，通知异界生命体进入赤海，逐渐化为尸人，这样的做法名为“回归海”。还无法送往常世的半尸人会从赤海返回陆地，名为“海归还”。然而因为吞食血肉的罪孽，被堕辰子拒绝的神代家根本无法前往常世，只能重复回归与归还的步骤，进而变异成蜘蛛尸人、头脑尸人等怪异形态，继续徘徊在羽生蛇村，承受永恒生命带来的痛苦。因此，游戏中出现的变异尸人全都是八尾比沙子的血缘者。

在游戏终盘，不择手段地举行仪式后，比沙子发现堕辰子并没有完全复活。此时，“另一个时空的比沙子”将仪式所必须的堕辰子头颅送到她的手上，为了终结一切，比沙子献祭了自身。堕辰子终于真正地复活，却很快又被手持神器的须田击败并斩落头颅，形成了另一个不可解的轮回——比沙子必须把被

须田斩落的头颅送回到过去的自己手中，才能够完成献祭。

回顾整个游戏，的确方方面面都彰显出“时间轮回”这个核心的主题。

虽说看起来神神叨叨的，其实背后有着扎实的设定去支撑。在《死魂曲》的世界里，现世、常世与异界均有明确的定位，甚至还有时间分层这种看起来相当科幻的设计。官方设定集中提到，异界并没有明确的时间概念，虽然在某个时间层发生的事会影响所有的时间，但却鲜少出现足以改变固定步骤的情况。这也导致身在异界的人与物难以打破现状，始终处于为时三天的无限轮回中。尽管须田在最后成功打败了堕辰子，但也只有始终不曾接触赤水的小女孩成功回到现世，其他人因为摄入赤水或神代家的诅咒之血，注定无法逃离异界的轮回。

而作为时空不稳定的次元夹缝，偶尔也会有现世的人会目击到异界中发生的事。所谓的“x x 村三十三人屠杀事件”也是这么一回事，在异界中屠杀尸人的须田恭也被现世的人类偶然目击，成为著名的都市传说。到了 2003 年，高中生须田恭也会在网络上看到这个说法，因为好奇心而前往羽生蛇村，成为悲剧轮回的重要一环。

与其他恐怖游戏中似是而非的魔幻色彩相比，严谨的世界观与设定给玩家带来一种不同以往的韵味。甚至，羽生蛇村的尸人还会使用独特的“尸人文字”，只要有对照表就能完全解读那些鬼画符的意思。而在恐怖作品中时常使用的“七窍流血”、“血泪满面”等惊悚画面也具备合理的解释——那是摄入赤水的人类正在将原本的血液排出体外，换上赤血的置换过程。

诚然，游戏中可操纵的角色拥有截然不同的背景。好奇心重的高中生须田恭也、冷静谨慎的民俗学

者竹内多闻、悲天悯人的牧师牧野庆，还有已经陷入癫狂的医生宫田司郎……尽管性格各异，但这些左右了故事发展的可操作角色中并没有超越常识之辈。他们大多是没有接触过战斗的人类，来到神秘的尸人之村后，他们得到的惟一一项特殊能力“幻视”，也只是用以躲避尸人耳目的基本手段，逃跑与藏匿几乎占了游戏内容的七成之多。

就算真遇上不得不奋起战斗的情况，玩家能够使用的武器也不过是铲子、球棒之类的日用品。枪械则严格考虑了作品所处的时代背景，整个游戏中只有寥寥数把，子弹数量也受到严格的控制。在如此严苛的状况下，甚至还有不少章节的角色连根铁棍都找不到，只能一味地四处躲藏，寻找逃跑的路线。

在游戏性的设计方面，则更深刻地体现了本作被誉为“最绝望”的特色。

因为实在是——太难了。

就算拼尽全力去击倒敌人，之后尸人还是会原地复活。角色们受限于人类自身的界限，跑着跑着就会气喘吁吁。由于没有任何恢复手段，陡然听见身后传来怪物追袭的嘶吼时，真的是“心有不甘，却无以为继”。此外，游戏提供的地图真的就“只是一张地图”。发黄的纸面不会提示玩家的当前位置，更没有尸人的所在地。危机之时展开地图，玩家也不一定明白自己身处哪个位置，甚至陷入更茫然的境地。

到了游戏后期，占领高处的尸人枪法极准，只要露头就会被它发现，以一记精确狙击结束一切。昏暗的环境里四处都是凶恶的敌人，想要高举武器开“无双”一路杀过去？根本就不可能。更别提作为系列的第一部作品，《死魂曲》的操作相当反人类，刚进入游戏时就连简单的跑步下蹲与场景互动都难以掌控。在第一关与“人气角色”石田

警官的周旋中，许多玩家就不得不面临一死再死的困局。说得更直白一点，这就是一款就算有攻略也不一定顺利通关的超难作品。

《死魂曲》不可理喻的难度在当时曾让无数人摔手柄甚至破口大骂。但静下心来认真想想，这反而是最接近真实的体验。除了有过关条件、失败后可以重来外，所有的设计都基于“普通人落入魔窟”这个大前提。

致力于用真实去给玩家带来惊人压力的设计，也是将战斗直接纳入到流程中的《生化危机》、《零》与《寂静岭》等恐怖大作所没有的。取而代之的，却是看起来节奏缓慢但独具一格的“幻视”系统。据总监外山圭一郎所说，本作的制作人藤泽大方地把那些通常会被否定的“怪案”全部保留了下来，其中不但有系列最大的特色“幻视”系统，还包括了使用真人照片作为头像、在现实中架设主角曾留言的虚拟揭示板等等。

作为游戏的核心制作者，外山坦言幻视系统的根源是为了“让玩家的感觉进一步扩张”。其实在《寂静岭》，他们就已经稍微尝试过非物理性的主观视点移动。而之所以会在《死魂曲》中直接采用“盗取他人视野”的方式，也是因为他与编剧佐藤曾在美术展亲身体验过“知觉交换系统”的奇妙恐怖。被人窃取视野，就仿佛自己身后有什么在如影随形，这种细思恐极的感受正是幻视系统独有的风味。

然而，以视野切换为核心的本作难度显得过高，也是个不争的事实。更甚者，每个关卡还设计了两个过关条件，需要完成第二个条件才能抵达真正的结局。当然了，该设定是为了更立体地塑造本作世界观，毕竟羽生蛇村处于“永远轮回的异界”，只有角色采取不同的行动，才有可能让轮回出现变化。

道理我都懂，可游戏中莫名其妙的行动关系还是太“鬼畜”了。



▲可操作角色前田知子尸人化后写下的尸人文字，意思为“神要来了（かみさまがくるよ）”。

▶繁琐到惊人的操作，就算只是一个简单的动作，也必须唤出菜单去执行。



▲角色需要做的额外行动常常让人感到匪夷所思。

以民俗学者竹内的关卡“第2日10时”为例，第二个过关条件只有简短的几个字——“想起志村晃”。乍看之下根本不知道是怎么回事，实际上却要求玩家进入志村晃的关卡“初日16时”，在流程中让女大学生安野藏身在川崎家。之后再打开竹内的“第2日10时”，安野会把川崎家发现的照片交给竹内，使他在过关后回想起志村这个人。

什么？看着很复杂？这已经算简单的，至少能从过关条件中联想到关键的人物。

游戏中还有另一种更“鬼畜”的影响。以牧野庆的“初日5时”为例，在这个关卡里，他的行动会影响到另两个关卡。而他需要采取的行动简直

就匪夷所思，正常人绝无法想到。玩家得操作他进入根本没必要去的石川家，把收录机调为0705，然后就会听到随机出现的数字。用这个密码打开仓库并得到手巾与绳子，离开石川家回到食堂，再用自来水打湿手巾，放进冰箱里冷冻。做完这一切后，牧野就可以安心去过关了，冰箱里的“冷冻手巾”则是另一位角色的关卡中用到的道具。

就连制作方也承认这是故意为之。他们的初衷就是不让玩家仅凭一己之力完成游戏，要让大家热烈地在网上讨论攻略方法，再现老游戏的风气。从结果来看，这个初期目标的确算实现了，《死魂曲》在各大讨论版着实风靡了不少时日。可

惜过高的难度与迷雾重重的故事还是给作品带来了不少负面评价，甚至有不少购买了本作的玩家至今无法通关。

也许正是因为这些负面影响，预定在2004年10月推出的追加各种要素的《死魂曲 特别版》最终并未发售。而在2006年，知名电影导演山姆·雷米所在的鬼屋影业（Ghost House Pictures）得到了改编《死魂曲》初代的电影制作权，《死魂曲 新解》也准备与这部电影同步推出。结果作为异世外传的《新解》如约而至，电影却就此不了了之。优秀的十周年纪念漫画《死魂曲 赤海呼声》也因杂志停刊而暂停。对于系列粉丝来说，实为憾事。



▲2013年开载的漫画《死魂曲 赤海呼声》第一卷封面。

SIREN²

孤岛惊魂？

略有妥协的夜见岛之旅——《死魂曲2》

你以为躲在暗处，就能逃过一劫吗？

2006年2月，系列续作《死魂曲2》于PS2平台正式发售。与初代各个企划“花式腰斩”的情况不同，游戏推出的同时，以相似背景为基础打造而成的电影《死魂曲 FORBIDDEN SIREN》与漫画《死魂曲 ETERNAL SIREN》也跟着登场。三个类型相异的作品分别讲述了不同的故事，舞台也以日文发音相同的夜见岛、夜美岛与夜魅岛来区分，是一次规模不小的推广企划。

《死魂曲2》的故事时间点为前作的2年后，继承了基本玩法与核心系统“幻视”，并根据世界观与新

角色的设定，合理追加了新的敌人与人物动作，是一部正儿八经的系列续作。

最让人感到欣慰的是，前作许多让人诟病的问题都在本作得到了改善或解决。首先是繁琐至极的场景互动操作，前作需要按出菜单才能使用钥匙，本作则改为便捷的一键开锁；角色可以拾取敌人掉落的武器；可以切换狙击枪的狙击/普通模式；在没有武器的情况下也可以攻击敌人，但只有特殊职业的角色能够击败对手，普通人只能推开；蹲下也能快速移动；可以切换主视

角为客观或主观……而最为欣喜的，是本作终于有“难度”可供玩家选择了，因难度过高而对前作束手无策的玩家也可以尽情沉浸在优秀的故事中。

极高的游戏难度是《死魂曲》初代的制作目标之一，然而过犹不及，引发了部分玩家的负面反弹。于是在《死魂曲2》，我们明显看到了制作方在这方面的妥协。不但可以选择游戏难度，更多的提示也大幅降低了通关的难度。这一次，玩家可以直接选择执行哪一个过关条件，可以在地图上看到与其他关卡



▲游戏中完全被女性玩弄在股掌之中的主角“一树守”，扮演他的真人演员正是如今声名大噪的“工藤”斋藤工。

有关的“必要行动”，也可以看到流程中的小目标。甚至还能自由选择是否在地图上显示当前所在地，解决了前作疯狂迷路的难题。

除了无关善恶的克苏鲁神话与著名的希腊神话外，本作的世界观也参考了美索不达米亚神话。美索不达米亚神话拥有“最古老神话”之称，与游戏主题之一“将男人玩弄于股掌之间的女性何其恐怖”也有所契合。BOSS 母胎放出来的“鸽子”（加奈江、百合等女性）以美索

不达米亚神话中登场的女神伊丝达为原型。一树守被“鸽子”百合所骗，为她解开七个封印，所参考的正是著名的《伊丝达下冥府》中的七扇门，游戏中《巫秘抄歌》也是根据这个故事来设计的。

而从世界构造来看，本作的核心基础是科幻题材里常见的“平行世界”。在总监外山与编剧佐藤的想法中，恐怖与科幻实际上有着相似的根源——两者往往都“存在着另一个不同的世界”。

《死魂曲2》依旧有10位可操作角色，但与初代大多数主角手无寸铁的情况不同，二代有不少陆上自卫官与巡警这种经过专业战斗训练的人物，还有自带特殊能力的“非人类”。至少在这些角色的章节中，玩家遇敌后不再束手无策，还能看到奋力一战的可能性。

而在新的故事背景下，本作新增了“尸灵”与惧光的“暗灵”、“暗人”这三种敌人。前作中受赤水侵蚀而转变的“尸人”在本作是被尸灵所附身的尸体。以此类推，“暗人”就是被暗灵附身的尸体。不过暗人的设计远比尸人恶心得多，除了维持人类外形的零式外，暗人还有进一步变异的甲式与乙式，都是能给玩家留下心理阴影的可怕造型。

另外，这两种“人”在特性上有着巨大的差异。尸人没有变种，不怕光且行动极快，但智能低下，很容易被声东击西；暗人的定位则与前作尸人更接近，有一定智力，会使用独特的“暗人文字”，拥有很强的战斗力，到了后期还会出现战斗特化的变种。然而暗人与暗灵都极度怕光，甚至光靠一支手电筒就

能轻松消灭那些“裸奔”的暗灵。

所谓的尸灵与暗灵又都是些什么玩意呢？这就需要再次从游戏诡异却严谨的世界观进行切入。

《死魂曲2》的游戏舞台是被称为禁忌岛、黄泉岛的“夜见岛”，因为金矿的开采而飞速发展，一度繁盛无比。之后在1976年的某一天，忽然发生了原因不明的“全岛民消失事件”与“海底电缆断裂事故”，夜见岛就此成为荒岛一座。29年后的2005年，杂志编辑、陆上自卫队、盲眼作家等不同背景的人们在机缘巧合之下聚集在这里，接触到岛上的风俗与传说。当晚零点，刺耳的魔音与赤红的海啸奔袭而来——消失多年的岛民忽然现身，全都成了不死的怪物，袭向为数不多的活人。而奇妙的女性也辗转在众人之间，引诱男性解开冥府的封印，以求让BOSS母胎重返现世。

与初代的羽生蛇村一样，玩家所体验的岛屿并非现实，而是由母胎所制作的、完整复制了29年前版本的“异界夜见岛”。

困扰玩家多年的《死魂曲》系列核心世界观终于在本作中揭开了部分神秘的面纱。在无比遥远的太古时代，独一无二的生命体“暗那其”死去，之后世界才得以诞生。它无比强大的力量影响了世间的一切，就连初代的堕辰子、二代的堕慧儿以及母胎，也都是源自这位暗那其的残骸。

后来，它的部分骨头辗转漂流至现世，其中之一化为“光”，地球因此被光之洪水所覆盖。这就是游戏中提及的“洪光传说”。然而在光出现之前，现世早已被名为“古老

存在”的住民所支配。这些古老住民并没有抵抗光的耐性，于是不得已离开了地面世界，逃往虚无的异界。它们在无限的混沌中失去肉体，最终融合成名为“母胎”的意识体，陷入沉睡。而除了成功逃到异界的住民外，也有一些住民被遗留在现世，它们只好潜入光芒难以抵达的深海，化为尸灵。就这样，古老住民彻底地从地面消失了。

到了《死魂曲2》的近现代，人类胡乱开采的行为与死尸漂入异界的意外导致母胎被吵醒。醒来的母胎参考漂流至虚无世界的尸体给自己创造了形体，然后又制作了更多的分裂体“鸽子”派往现世，调查如今的地面世界。终于，它发现可以通过钻进“人类外壳”去实现地面的生活。为了重返故乡，母胎引发数次赤红海啸，把人类拉进复制出来的异界夜见岛，又制作出无数的暗灵，去附身这些人类的尸体，为夺回地面世界做准备。

与此同时，被母胎意识影响的尸灵们也在现世的海底融合为一，仿照母胎的做法，化出拥有实体的“堕慧儿”，试图侵入异界。无法直接出现在地面的尸灵开始寻找人类尸体进行附身，暗灵却觉得尸灵不过是劣化的同胞，对其不屑一顾，因此双方也会发生争斗。尽管对自己被抛弃在现世的事实无比怨恨，但堕慧儿的最终目标依然是返回母胎，它所制作的模仿体也在潜意识地寻找回归母胎的机会。

《死魂曲2》的背景看起来就是个三方混战，人类无可奈何地奋力抗争，暗灵与尸灵各怀鬼胎。在旧支配者的眼中，人类不过是擅自占

据它们故乡的下等生物。但被拉进来当壳子的人类毕竟不是母胎所创造的事物，他们的行动自然会对异界产生影响，让这个复制出来的世界出现大量的分歧——这就是本作“平行世界”的基础。

而所谓的虚无世界，里头的事物就该是没有形态的。母胎通过强烈的愿想让复制世界维持了形体，虚无世界因而处于极度不稳定的状态，产生了现世与虚无的夹缝——“特异点”，即母胎所在的“冥府”。说是对平行世界泛滥的制裁与嘲讽也不为过，因为在游戏的终盘，关键主角一树守正是在特异点中获得了暗那其“将一切归无”的神器，再用不可理喻的力量彻底消灭母胎，之后与协助者木船郁子一起重返现世。不过在故事的最后，两人坐在现世铁塔上远眺朝阳之时，郁子却在光芒下抬手遮盖脸部——她以“鸽子”的身分觉醒了。

这个结局为故事留下了浓重的阴影。一树守最初被母胎的“鸽子”百合所骗，好不容易才重新振作，最后又带着疑似“鸽子”的郁子回到现世，正契合了游戏的主题——“将男人玩弄于股掌之间的女性何其恐怖”。实际上，游戏中的男性角色或多或少都有因女性而痛苦的经历。自卫官永井为了看似柔弱的初中生毅然射杀长官，结果少女市子却是堕慧儿的模仿体，嗜血成性；救下《死魂曲》初代幸存者四方田春海的自卫官三泽，在两年间受尽了噩梦的折磨；因为“鸽子”之间的肃清行为，大好人阿部蒙受杀害女友的冤罪；深爱女儿、尽力保护模仿体市子却反被刺死的警察藤田；为了追寻姐姐加奈江的记忆而踏上夜见岛的作家三上……游戏里每一位男性角色都被“鸽子”或“模仿体”的非人类所影响，玩到最后，玩家会发现本作所有的女性角色都不是什么善茬，叫人背脊发凉。

《死魂曲2》对初代的问题做了不少改进，却又产生了一个新的缺陷。初代有很多角色，但还是尽量让剧情独立化，不做过多的牵连。等到终盘才打开局面，让玩家意识到整个故事的布局。毕竟初代世界观本就是“时间轮回”，虽说重复相同的关卡十分枯燥，但至少主线剧情还是比较明确的。

而制作组为了解决初代“枯燥”的问题，在《死魂曲2》采用了平行世界的设定，导致整个故事更加“颠三倒四”。视点一直转换，角色之间也是牵连不断，彼此相遇又多



■本作的经典一幕，“鸽子”百合向一树展露自己的“真实一面”。



■本作的“大黑马”市子，身为“模仿体”的她最终成为了一位杀戮狂魔。





▲由始至终，游戏都贯彻了“女性之恐怖”的主题。

次离别。随着游戏的推进，前期关卡的第二个过关条件纷纷解锁，玩家必须返回去完成。过关条件不同，关卡的剧情又出现不小的差异。如此一来，大家玩着玩着就不知道剧情在讲什么了。再加上三方混战的故事背景并未在游戏中明确说清，理解情节成了《死魂曲2》最大的难题。

时至今日，网络上许多根据游戏内容推敲出来的大部分说法依然是错误的。笔者也是在认真翻阅了官方设定集之后，才终于对游戏的设定与情节有了较为准确的把握。如果有读者对《死魂曲2》这款作

品情有独钟，不妨在阅读前文提及的故事背景后再一次打开游戏，想必会有更深的体会。

最后值得一提的是，玩家还可以在本作额外的“歼灭”关卡中操作初代角色须田恭也（SDK）。在设定上，须田是为了“将一切归无”而被召唤来的，继承了神代之血的他是不死之身，就算是无法从正面攻击的暗人甲乙式，在神器焰耀面前也不堪一击。而且他还能使用宇理炎的招式，屠尸人暗人就跟切菜似的简单。对于在《死魂曲》系列中饱受折磨的玩家来说，确实是个发泄压力的好方法。



大胆革新。 面向海外的异色“外传” ——《死魂曲 新解》 就连呼吸……也让人恐惧。

2008年，系列第三作《死魂曲新解》发售于PS3平台，日版原名为《SIREN:New Translation》，海外版则是《Siren:Blood Curse》。尽管故事舞台与角色配置均有雷同，但本作并不是初代的重制，而是将初代世界观与剧情打散、重新构筑，再交由全新角色阵容去演绎的“新解（New Translation）”。因此，《新解》不算系列正统续作，用平行世界的“外传”来形容是最为恰当的。

由于欧美玩家也是本作的目标受众，游戏中的可操作角色有大量的美国人，就连尸人的设计也进行了相应调整，整体偏向欧美人所厌恶的“昆虫风格”。初代BOSS堕

辰子更是改头换面，以新名字“蚕子”和“蛆虫幼体→飞虫成体”的新形态闪亮登场，被主角打散之后还能重新组合，相当时髦。再加上“好莱坞式”一惊一乍的全新演出，游戏体验可谓焕然一新，是一次十分大胆的挑战与尝试。

在游戏设计方面，《新解》直接取消了极具代表性的“章节行动影响”与“第二个过关条件”，变成简单直白的“一本道”故事。在此基础上，还取消了前两作的体力限制与繁琐的互动操作，追加攻击动作与移动射击。作为系列特色的“幻视”系统同样大改特改，一直以来的全屏画面变成分屏式，玩家可以

通过主客观视野更清晰地把握现状，所有角色都能在幻视时进行移动。

诸如此类的改变，再度大幅降低了游戏的难度。如果说整个系列中，初代的难度为95，有所妥协的二代为70，那《新解》的难度可能连30都不剩了。除了小孩子这种特定人物依旧手无缚鸡之力外，成人角色首要的事情就是在关卡初期寻找一把趁手武器，之后便想方设法地大杀特杀。因此，本作缺少前两作那种让人窒息的强烈压迫感，但玩家可以通过战斗获得一定的爽快与成就感。

《新解》全篇共有12个章节，每个新的章节都有前情提要和下回



■分屏式的“幻视”大幅降低了游戏的难度。

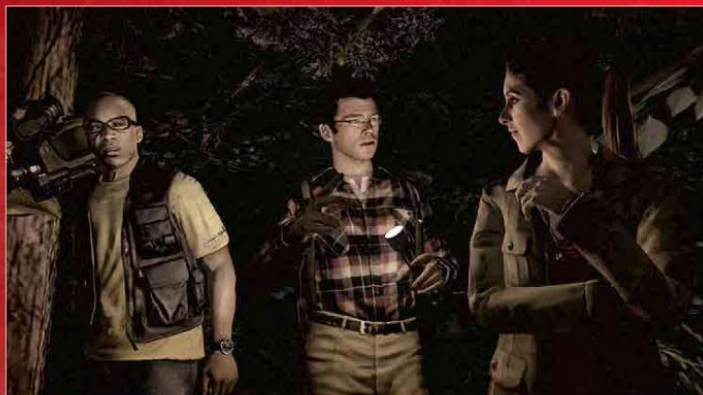
预告，打造成类似于电视剧的单元结构。关键事件依旧是初代的“27年前，羽生蛇村泥石流覆灭事件”，世界观的核心也还是“无限轮回”，所有的角色都要在轮回中受尽折磨。

本作与初代在故事构造上也有不少相同点，《新解》同样有表里两条故事线，不过这次直接把“时间轮回”这个事实摆上了台面，剧情不再那么晦涩难懂。游戏的前半部分是一次彻底失败的轮回，于是时间被强制重启，后半的游戏内容就是一个“完美”的轮回。玩家不需要再去接触那些复杂的衍生作品，可以直接看懂游戏剧情的发展。

故事中的关键主角霍华德·莱



■将前作几位人气角色的特色融合为一体的犀贺省悟。



德因为一通神秘的信息而孤身来到羽生蛇村，遇到了身为祭品的少女美耶古。除了霍华德的来访目的与美耶古不是盲人外，其他经历基本与初代的须田和美耶子相同。结局美耶古同样在仪式中死去，霍华德也遵从承诺，成了永远在异界里边听金曲边开无双的“大佬”。

其他美国的角色因为背负完全不同的过去与目的，经历也大相径庭。于是为了保证故事的完整性，本作还设计了犀贺省悟这样的角色，去融合初代多位关键角色的功能，在游戏里，他既是疯狂的医生宫田，也是神勇的猎者志村，仅凭自身努力去力挽狂澜的癫狂姿态也让该人物俘获了不少人气。

而让人惊讶的是，《新解》的表线结局与初代相同，里线的真相却截然不同。初代黑幕八尾比沙子在《新解》里直接成了金发的外国女性亚麻那，她同样以善良的姿态登

场，最终黑化并不择手段地举行献祭仪式。同时，亚麻那依旧是在西历 684 年因饥饿而啃食蚕子，被施以永恒诅咒的可怜人。她的真正身分可以说是《新解》的最大爆点。

体验过本作的玩家一定会对“疯狂作死”的熊孩子贝拉印象深刻，她的角色定位看起来与初代惟一的获救者四方田春海有一定相似，但更“熊”更天真，结局也悲惨千万倍。年仅 10 岁的她跟随父亲山姆来到羽生蛇村，在第一次轮回中惨遭尸人袭击，与双亲重逢时已是半尸人化，血流满面，最终转化为脸部长有恶心触角的头脑尸人。

在第二次轮回中，目睹母亲梅丽萨为救助自己而牺牲的她总算得以存活，后来却反被尸人化的母亲追杀。故事的最后，她与着急万分的父亲遥遥相望，被仍对她抱有母爱之情的尸人母亲所救。随后，贝拉与山姆先后落入时空隧道，消失不见。

到这里，读者们恐怕也察觉到了。熊孩子贝拉通过时空隧道，正好回到了西历 684 年的现世。濒临饿死之际，她食用了从天而降的蚕子，就此拉开所有悲剧的帷幕。千年之后，她早已不记得深爱自己的父母，只顾着完成献祭的仪式，完成永恒的“轮回”。她的父亲山姆也是一位幸存者，却通过隧道回到了 1976 年的现世。站在被泥石流彻吞没的羽生蛇村里，明白轮回真相的山姆坚信自己的女儿还活着。为了让女儿活下去，他决定参与到完成轮回的工作中。于是，山姆放弃了一切，只身流浪整整 31 年之久，在 2007 年向霍华德·莱德发去神秘的信息，引他前往羽生蛇村，最终猝死在异变发生的瞬间。

诚然，《新解》的大改特改让《死魂曲》系列的狂热者感到万分不满，一而再再而三的妥协也让系列彻底“变味”。然而在与初代雷同的表面

下，《新解》却隐藏着全新的黑幕与真相。能够在沿袭世界观、更换角色阵容的前提下再次构造出动人的故事，实在不得不佩服编剧的实力。

可惜的是，“改过头”的《新解》各方面成绩均不尽人意，《死魂曲》系列”游戏至此戛然而止，不再有任何新作的消息。这个收获了不少狂热粉丝的系列就这么偃旗息鼓，自然是十分遗憾的。

想来在十数年前，如果不是高得离谱的游戏难度与晦涩难懂的剧情演出带来了负面影响，将和风恐怖贯彻到底的《死魂曲》或许能成为更为轰动的作品。但也正是因为这些风格强烈的特色，本作才能始终占据着玩家心中的一席，成为难以忘怀的珍贵回忆。虽说机会渺茫，如今也只能寄望于官方能再次想起这款被封尘的“最绝望”游戏，让玩家在炎热难耐的夏日中多一个消暑降温的选择。



■就算成为尸人也依旧美丽动人的护士姐姐，其设计灵感源于《寂静岭》的丽莎。



资讯汇聚

聚焦国行

特别企划

SPECIAL FEATURE

奖杯珍藏

深度特攻



永不停息的 进化之路

高达“《VS》系列”回顾

“高达”系列”动漫作品凭借着反战思想、机甲和严谨的伪科学，于世间驰骋近 40 年也未见衰老，在广大的男性动漫爱好者中有着极高的知名度，同时操作帅气的 MS 一招一式地战斗也是很多系列爱好者的幻想。随着 3D 技术日益进化，粉丝们的梦想最终在游戏上得以实现，其中当红的就是“《VS》系列”了。“《VS》系列”从最初至今已发展了近 17 年，最新作《高达 VS》是系统步入第五世代的第一作，这次就借着这款新作品的热度，让我们回顾一下系列从古到今的历程吧。

文 郭星团 美编 Juxi



▲《联邦 VS 吉翁 DX》的游戏封面。

站起来的 高达

自《机动战士高达》初代动画播出之后，就在动漫圈内大火大热，玩具的销量如日中天。承担商业化重任的“高达”系列”在推出各种周边的同时，也不忘在游戏界发展自己的可能性，曾在 80 年代末推出过多个系列动作游戏，不过由于早年的显像技术限制，作品多为动画原作的《SD 高达》版本（SD 即

Super Deformed 的缩写，直译为“超级比例”，指 2 头身版本高达的比例），或是 2D 横版格斗的形式。直到 2000 年左右，因 3D 技术逐渐成熟，系列作品才得以往新的方向延伸。2000 年年底，在当时硬件性能较强的 PS2 上便出现了《机动战士高达》这一革命性作品（《高达战斗编年史》的原型），3D 动作游戏对

当时来说就已非常流行，再遇到《高达》，可以说产生了极强的化学反应，吸引了不少玩家前来购买。时隔不到半年，街机上推出的《机动战士高达 联邦 VS 吉翁》（原名《机动战士高达 连邦 vs. ジオン》，后面简称《联吉》）就把《高达》玩家的热情推到了顶峰。

在《联吉》开发之初，还就职

于卡普空 (Capcom) 的员工安田朗向持有《机动战士高达》版权的万代 (Bandai) 发出了邀请, 提议制作一款由卡普空负责开发, 万代负责监督的以《机动战士高达 0079》为主题的对战动作游戏, 这个提议传到了曾与安田朗在动画方面合作过的《高达》原作总监督——富野由悠季的耳朵里, 富野当即一拍光头道: “好啊!”, 于是两家厂商便开始了游戏的开发。不愧是被誉为“动作天尊”的卡普空, 游戏在 2001 年 3 月一发行就一鸣惊人, 那会儿《联吉》在日本街机厅的人气居高不下, 官方也于日本国内举办了不少比赛,

可见其影响之深, 后来在同年 9 月推出的系列第二作《机动战士高达 联邦 VS 吉翁 DX》(原名《机动战士ガンダム 连邦 vs. ジオン DX》, 后面简称《联吉 DX》) 让游戏的人气更上一层楼, 2001 年底和 2002 年初分别在 PS2 和 DC 上发行的《联吉 DX》家用机版, 光是 PS2 版本就卖出了 81 万套, 为系列后续作品的推出打下了坚实的基础。

由于是早期《高达》题材的 3D 动作作品, 所以游戏形式不免有借鉴之处, 战斗画面和先前 PS2 上推出的《机动战士高达》较为相似, 但毕竟游戏强调的是对战, 又有卡

普空这一动作游戏实力派操刀, 使得游戏整体感与前者大相径庭。系列初代就采用了 2V2 的基本规则, 还有格斗、射击、跳跃、换目标、副射击、特殊格斗、指令这些沿用至今的操作, 机体 Cost 和双方战力的系列特色系统也在这里定型。《联吉 DX》家用机版是最终版本, 不仅可用的机体增加到 31 种, 还在街机的街机模式的基础上针对单机追加了任务模式, 随着任务的推进, 玩家所获得的体会会越来越多 (最初只能用陆战型吉姆), 性质不同的任务也能使用有利的机体轻松应对。

既然是一款粉丝向作品, 那么

自然要有足够的还原度才能让粉丝买单。除了 BGM、任务模式、街机模式的关卡与动画原作契合度极高外, 制作方在机体的设计上非常遵从原作设定, 每个机体在出战前虽然只能携带 1 种射击武器, 但一架机体在作品中使用过的武器都有收录; 没有主动防御动作, 但盾牌 (个别机体持有) 有反弹效果, 还能被破坏。《联吉 DX》还对应《机动战士高达》原作的战场做出了陆地、水中和宇宙三种环境, 玩家选择机体的时候则要选择陆地和宇宙所使用的机体, 部分 MS 会对应环境增强自身的性能, 同时有些机体在个别的环境下禁止使用。



▲“《VS》系列”的战斗界面在初代就已经成熟, 战力槽、耐久度和武器槽的位置一直沿用至今。



▲任务模式下, 每个机体的耐久度在战斗后保留, 只要下次任务不使用它出击就能补充少许。



▲环境各异的场地是《VS》系列最初的特色, 但由于手感和规则的原因被不少玩家吐槽, 所以从系列第二世代起就再也体验不到多环境的战场了。



随着《联吉 DX》的大热, 万代和卡普空敏锐地感觉到这个系列有着极大的潜力, 便立即着手进行下一作的开发, 在 2003 年 9 月于街机上推出了系列最新作《机动战士 Z 高达 奥古 VS 提坦斯》原名《机动战士 Z ガンダム エウゴ vs ティターンズ》, 后面简称《奥提坦》), PS2 版紧随其后于 12 月发售, 被市场淘汰的 DC 则失去了这个机会。当时的《高达》游戏题材基本围绕动画初代, 以《Z 高达》为题材的本作可以说是鹤立鸡群, 再凭借着前作的人气, 《奥提坦》也是大获成功。值得一提的是, 此时街机的系统也

星之继承者

随着时代变动, 索尼的 PS2 互换基板和南梦宫的 I/O 基板组合而成的 SYSTEM246 登上了舞台, 有不少当红作品都坐落在这个系统上, 当然最新的《VS》也不例外, 这同时也使得新作登上 PS 平台的难度大幅降低。

《奥提坦》的系统沿用《联吉》, 追加了“超级联合”系统, 在战斗中击中敌人或被击中时会积蓄屏幕下方的联合槽, 槽满后即可发动超级联合, 使我方机体的所有性能在一定时间内提升, 大幅加强战斗力。另外由于本作的机体全部来自《机动战士 Z 高达》, 所以根据原作的机体设定, 变形系统也初次浮出水面, 变形后的机体移动速度上升, 射击武器也有所变化。家用机版依旧有独特的任务模式, 动画原作的故事可以在游戏里一并享受。

看到了《奥提坦》的成功, 卡普空和万代便在这个系列上投入了更多的努力。就在《奥提坦》发售后一年的 2004 年 8 月, 其加强版《机

动战士 Z 高达 奥古 VS 提坦斯 DX》(原名《机动战士 Z ガンダム エウゴ vs ティターンズ DX》, 后面简称《奥提坦 DX》) 如期推出, 除了调整前作的机体平衡性、任务模式追加剧本外, 还加入了《联吉》的大部分机体和驾驶员。除此之外, 本作还将“超级联合”更改为现今玩家熟悉的“觉醒”系统。觉醒分为强袭、机动和复活三种, 其中比较有意思的是复活觉醒, 能让机体被击破后以 25% 的耐久值回归, 并于一定时间内提升防御力, 关键在于回归的机体均为战损版, 战损版

会失去一些如变形或某个武装的能力, 动画原作中不少机体的战损版在这里得以还原。另外, 部分机体两次触发复活觉醒时, 还会以二段战损的状态回归。

至此, “《VS》系列”第一世代的介绍全部结束。《奥提坦 DX》虽然只是第一世代的结尾页, 但它所承载的东西就非常的多, 后续作品的大多数系统, 都能在它身上找到萌芽和影子。



▲第一世代还没有特殊格斗和特殊射击的说法, 这些操作均以组合按键的形式体现。



▲“超级联合”的特效一直沿用到了往后的世代中。

PlayStation 2



闪光之刻

式。游戏系统和规则基本沿用第一世代的《奥提坦 DX》，但加入了卡普空在 2003 年推出的《扭蛋军团》(原名《ガチャフォース》，是形式和系统参照“VS”系列”的游戏)的系统后，使得游戏玩法产生了翻天覆地的变化，同时 CPU 处理速度更高的 SYSTEM256 系统让机体的动作更为流畅，《VS》系列”由此进入第二世代。

本作加入了能让机体高速移动的 Boost Dash (简称“BD”)、武装蓄力、主动格挡，还有每个机体丰富华丽的格斗连招，让游戏节奏大幅加快，战斗方式也与第一世代有所区别，爽快度翻了好几倍。上个世代里饱受争议的宇宙战被删去，另外还取消了机体势力的设定，可以看到不同势力的机体共斗御敌，对战选择和战术的搭配范围相对更广。觉醒由之前的 3 种整合为一种，不仅能同时增加机体的攻防速，还会让 Boost 槽和弹药回满，更关键的是它能在被攻击时发动，可以立即从被打的状态受身反击对手，中二的味道十分浓烈。最值得提(槽)的是垫步的强化，从本世代起，垫步能甩开一切诱导，也就是说无论是对手的格斗还是射击，只需要侧移垫步就能轻松化解，于是两人近身互蹬垫步转圈成为了第二世代 1V1 战的一大特征，也有玩家戏称本世代的 1V1 是 3D 斗舞游戏，于是 2V2 的玩家群体越来越庞大(笑)。

▶ PS 版并没单机专用的模式，这点在 P.O.P 版得到了补足。



◀ 玩腻了这的互蹬，改用小飞机对射也是颇有乐趣(战力设定至最高，一局就是十几分钟)。

《高达》系列”作品最初在国内并不是众所周知，其最初主要通过香港渗透到我国南方地区，影响力并不算大，后来因为某部作品的爆红而迅速普及到了国内各个地区，使得《高达》动画不仅在男性观众中火爆如潮，还吸引了不少女性观众，这部作品同时也是“《VS》系列”第二世代的载体——《机动战士高达 SEED》(后面简称《SEED》)。《SEED》的原作素质究竟如何这里暂且不说，但以它为题材的游戏《机动战士高达 SEED 联合 VS 扎夫特》(原名《机动战士ガンダム SEED 联合 vs. Z.A.F.T.》，后面简称《联扎》)成功地开启了系列第二世代的大门，哪怕是现在，系列第二世代作品在国内的口碑仍然居高不下。

《联扎》最初于 2005 年夏季登入街机平台，随后同年 11 月中旬发售了附带《SEED》续作角色和机体的 PS2 版，2007 年移植到了当时在国内大火的掌机 PSP 上，PSP 版在 PS2 版的基础上追加了原创任务模

PlayStation 2



《机动战士高达 SEED DESTINY》后面简称《SEED D》)作为《SEED》的续作也获得了超

变革的序曲

高的人气，几乎不用作任何猜测，《联扎》续作自然也逐渐浮出了水面，分别在 2006 年 6 月和 12 月登入街机和 PS2 平台，街机版取名《机动战士高达 SEED DESTINY 联合 VS 扎夫特 II》，PS2 版则在原名之后加了个“PLUS”以示区别(原名《机动战士ガンダム SEED DESTINY 联合 vs. Z.A.F.T. II (PLUS)》，后面统称《联扎 2》)。《联扎 2》使用了《奥提坦 DX》的套路，几乎收录了《SEED》和《SEED D》

两部作品中登场的所有机体和驾驶员(《SEED D》出现的旧人物均以动画的最新形象登场)，之后还追加了《机动战士高达 SEED C.E.73 STARGAZER》的观星者高达和漆黑强袭高达与对应的驾驶员，如此丰厚的阵容让玩家们欢呼不已。

家用机版的《联扎 2》有针对单机的 P.L.U.S. 模式，让玩家扮演飞鸟·真进行各种任务，完成之后能增加自己的经验值，获得新机体。更有意思的是，完成某些任务之后，



▲ 原作登场的巨型 MS 毁灭高达也有收录，游戏里的表现只能用“强无敌”来描述。

》Gundam Fight! Ready Go!



如果说第二世代的变化带给玩家们的感受是惊艳,那么第三世代的变化简直就是爆炸了。第三世代的制作企划早在2006年就开始施行,同时也是帕布雷斯特(BANPRESTO,于2006年完全被万代收购,因为其公司LOGO也被玩家们叫做眼镜厂)最后一次参与制作的《VS》作品。终于到了2008年,集结系列动画作品的《机动战士高达 高达VS高达》(原名《机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム》,后面简称《GVG》)横空出世,分别于年中和年末登入街机 and PSP平台,几乎吸引了所有《高达》动画爱好者的目光。

《GVG》打破了《高达》作品之间的隔阂,把有史以来16部动画作品全数收录,官方还给这种情况强行安排了一项剧情:恶魔高达在游戏中心的某部街机上实体化,把

以上16部动画作品的《VS》游戏机吸收进来合而为一形成了《GVG》的世界,众高达为了阻止恶魔高达的融合行动,一起向它发起了挑战——这便是游戏开头动画所描述的场景,同时恶魔高达也成为了本作街机模式任一路线的最终BOSS,不得不说这次的世界观设定与《机动战士高达G高达》有着相似之处,令人佩服开发商的脑洞和胆量。

系列的基本对战规则在本作中依旧被沿用,战力由1000提升至6000,机体Cost也明确分为1000、2000和3000,首次采用根据剩余战力决定出击耐久值的Cost Over机制,令对决变得更为公平。每部机体都有援护系统,可呼叫同作品的机体进行支援攻击。觉醒系统改为G交叉终结(Gクロスオーバー),消耗交叉终结槽使出大型地图炮,地图炮的演出效果和攻击路径根据机体原作而定。虽然交叉终结的形式夸张且还原度极高,但因



▲《G高达》的交叉终结为放大版的超级霸王电影弹,多蒙和东方不败那面目狰狞的大头总能让入爆笑一阵子。

为太容易回避、会影响战斗节奏的关系而在往后的作品中删去。

《GVG》里主要收录的机体是作品的主角机和宿敌或配角机,收录数量并不算丰厚,但当时最新的《机动战士高达00》的能天使高达也有参战。《GVG》作为一张极强的情怀牌,不得不说做得非常到位,无论是招式、场地背景、新加入的援护机体,还是引爆全场的G交叉终结(Gクロスオーバー),都有着极高的还原度,连高达X的月光炮、GP02的核弹甚至是神高达的石破天惊拳和超级霸王电影弹这种在原作中时值爆炸的招式也都能在对决中使用(当然没有原作那么离谱的破坏力)。但相对的,本作删除了可变形机体的主动变形机能(ZZ高达除外),盾防御机制参照第一代,可以看出为了让高达之间同台竞技,开发商在机设方面做出了不少妥协。



▲从多作品混杂的第三世代开始,机体的实际灵活性和同时可使用的武装都是对机体原设定做出的妥协,还原度更多体现在机体的招式动作上。

真就能与某些角色建立友好关系,多做一些帮助NPC的任务,就能提升他们与真的友好度,若在其他任务中击坠NPC的机体,反而还会令其友好度下降,友好度全满时就能用该名NPC进行任务(部分任务有限制)。友好度的高低通过关系树体现,NPC头像距离真越近,证明关系越好,关系越差就离真越远。PLUS模式莫名有一种玩文(后)字(宫)游戏的既视感,但想想真在动画里的地位,再回头看看关系树上围绕着真的人们的笑脸,不由得发出一声叹息。

《联扎2》不仅仅是收录机体大幅增加那么简单,还一改前作的觉醒系统,把觉醒分为POWER、RUSH、SPEED三类,分别对应强化格斗、射击和立回,而且这

次觉醒可以在积累一半觉醒槽时发动,但被对手攻击的途中不能半槽觉醒。由于SPEED觉醒不仅能增加机体的移动速度,而且还可在攻击时用垫步或BD取消当前动作,既能保证自机的存活率又能轻易避开对手的进攻展开反击,所以在比赛中很常见。很多玩家在与小伙伴对战时,也喜欢双方选SPEED觉醒再加上觉醒时间无限的规则,让游戏的玩法产生根本的变化,前作1V1斗舞的情况在这种规则下不再发生,击中对方更多的是考验玩家的反应和技术,这一细节都被开发商看在了眼里,于是才有了以后世代的BD取消和垫步取消这两样核心系统,因此将《联扎2》称为变革的序曲并不为过。



▲总觉得这样的关系才是飞鸟·真在原作中应该有的待遇啊(泪目)。



2009年是“高达”系列”诞生第30周年，为了迎合这一契机，“VS”系列的进化速度比以往快了一倍，就在《GVG》发售后刚好一年（两个平台都是）就推出了续作，街机版本为《机动战士高达 高达VS高达NEXT》（原名《机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT》，后面简称《GVGN》），PSP版本为《机动战士高达 高达VS高达NEXT PLUS》（原名《机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS》，后面简称《GVGNP》）。

《GVGN》是让系列产生重大变化的一作——ND系统的加入彻底颠

改变的世界

覆了《VS》的传统打法。ND系统类似第二世代的SPEED觉醒，就是用BD取消当前的攻击动作，不仅能保证任一机体轻松达成连招，还可以降低因自身攻击失误带来的危险，最重要的是1V1对决不再有瞪眼转圈的情况，很大程度上改善了游戏的氛围。另外，主动变形机能与第二世代的主动盾防回归（高达众：看我空手挡月光炮啦！），同时还对以往的一些细节做出了调整，战斗爽快感比前作高了不止一个层次。

不仅如此，《GVGN》收录的机体比前作要多得多，很多系列的配角机得以上场，另外还加入

了当时最新小说里的独角兽高达，但由于此时OVA版尚未推出，所以《GVGN》的独角兽高达并没有驾驶员配音，这一点在稍迟推出的《GVGNP》里得到了补足，另外街机模式的最终BOSS不再限于恶魔高达，精神力高达、强袭自由高达（流星号）这种大家伙也有参战，《GVGNP》甚至还追加了GP03D和宇宙妖花等大型MA。《GVGNP》比起过去的世代后续移植作品来讲要给力得多，不仅拥有街机版的所有机体，还追加了《新机动战记高达W 无尽的华尔兹》和《机动战士高达OO 第二季》这两个作品，让人气极高的飞翼高达零式改（俗称

“天使高达”）和OO高达首次登上《VS》的舞台。另外还有照顾单机玩家的“NEXT PLUS模式”，该模式依旧以推任务为主，不过能够培养每个机体的能力，让它们能够胜任更高难度任务，每个机体还有以驾驶员的经典台词命名的技能，熟练运用能大幅降低任务难度。

第三世代的变化对《VS》系列的影响是最大的，从第二世代的SPEED觉醒到《GVG》的自由高达，再到《GVGN》的全民ND，能够看出制作方一直在对应玩家的反应让游戏做出改变，使得“VS”系列”后续作的玩法逐步奠定。



▲ ND系统拯救了不少性能低的板凳机，只要技术好，再差性能的机体也能打得出色。



▲ 《GVGNP》能使用作弊码在对战模式中使用BOSS机体，BOSS版的强袭自由高达比玩家版的强了不止十倍。



进化的高达

和万代南梦宫的I/O基板组合成的SYSTEM357系统成为了本世代街机版的载体，家用机版也自然登上了PS3，硬件的强大性能使得游戏表现力更加强劲，系列由此步入了第四世代。不过令人意外的是，这次的家用机版发售日竟然在比街机版推迟了一年，另外卡普空并没有参与本世代的开发，由始至终都由BNEI自行操刀，看来其技术已经掌握得相当娴熟。

由于制作团队完全掌握了在BNEI的手中，导致第四世代的规模比起以往有着不小的变化。首先街机就以插IC卡的形式游玩，购买

IC卡后，只要进行游戏就会消耗卡内的点数，玩家的所有记录都会记录到IC卡上，还能插卡重放过去的战斗录像。当IC卡的点数用尽

时，可以把数据继承到新的IC卡上，BNEI还推出了带多种图案的IC卡，促进爱好者消费。不仅如此，官方还特地设立了与IC卡联动的手机

一转眼，“VS”系列”便已发展了近10年，成为了《高达》题材游戏的重磅系列之一，然而BNEI并没有停止他们的脚步，凭借系列10周年的契机推出了系列最新作《机动战士高达EXTREME VS》（原名《机动战士ガンダム エクストリームバサス》，后面简称《EXVS》），国内也有人称之为《机动战士高达 极限进化》。索尼PS3基板



►因为前两个世代的载体系统一样，所以以新系统为载体的本世代在画面进步方面给人的感觉最为显著。

没有终结的明天



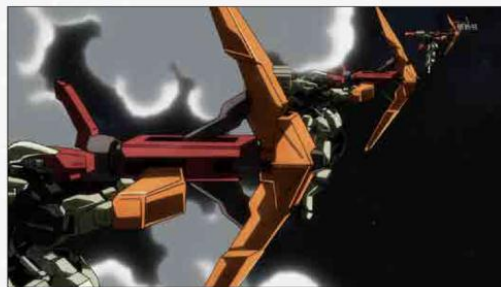
▲《EXVS-FORCE》初期版本的游戏质量太差，即使后来官方不断更新补丁也救不回来（更新之后还是不好玩）。

▶《MB》收录了不少新机体，其中包含了出自1982年漫画《模型狂四郎》里的完美高达。

第四世代是目前为止活得最久的一代（至今已有7年），随着官方不断公布新的DLC机体，新的版本也在不断推出。2012年的《机动战士高达 EXTREME VS FULL BOOST》（原名《机动战士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト》，PS3版为2014年发售，后面简称《FB》）、2014年的《机动战士高达 EXTREME VS MAXI BOOST》（原名《机动战士ガンダム エクストリームバーサス マキシブースト》，后面简称《MB》），还有2016年的《机动战士高达 EXTREME VS MAXI BOOST ON》（原名《机动战士ガンダム エクストリームバーサス マキシブースト ON》，后面简称《MBO》），都是包含了前作DLC之后，进行了小幅系统改版和微调的版本（属于外传性质的《EXVS-FORCE》这里暂且不论）。

《FB》的改动主要是把觉醒分为了A、B两个类型，分别对应格斗和射击机体；《MB》则是把COST 1000的机体全部提升至1500，增加Over Drive系统，仅有一次在机体耐久值变低时按下主射击或格斗键发动对应的强化状态，在短时间大幅增强格斗或射击的性能；《MBO》在BD中可以垫步，废弃了Over Drive系统，对觉醒系统进一步强化，追加了可以半槽强行发动、能够斜向垫步的E觉醒。可以看出，第四世代的重点全都放在了觉醒上，游戏的基本打法已经定型。

不过，从《MB》开始，这个系列的正统作就脱离了PS平台，着重在街机上发展，官方也一度发出不会再推出移植作品的宣言，让独守PS主机的系列爱好者们一度陷入绝望，但最终证明这只是官方的一个幌子，系列第五世代出乎意料地先行出在了PS4上，令不少玩家兴奋不已。机体招式的变动和新加入的俯冲取消一改每部机体上个时代的打法，部分旧参战作品的缺席不得不让人联想那些机体是否还在进行调整，又或是官方的一个赚钱策略。总之，本世代的质量究竟如何，就让玩家和时间来验证这一切吧！



▲既然收录了《铁血》，那这货什么时候出啊？没，我就问问（笑）。

网站“高达 VS.Mobile”（ガンダム VS. モバイル），玩家只要输入IC卡上的代码即可登入网站，随时随地关注游戏的最新消息。BNEI还在游戏界面上动了不少手脚，推出了数种量表规格（ゲージデザイン），满足一定条件解锁并购入后，战斗界面的量表规格都会变化，看着更舒心。另外还有玩家导航员（プレイヤーナビ）和对战BGM等等需要购买的设定，刺激了不少玩家的消费欲望。

游戏系统方面，对前作的ND进行了升级，将其与新加入的垫步取消整合为极限动作（エクストリームアクション）。垫步取消即在格斗中用垫步取消当前动作，比用BD取消安全了不少（因为BD甩不掉诱导，垫步可以），有点类似第二世代《联扎2》的SPEED觉醒。与此同时把大量机体的动作重做，无论是格斗还是武装都有不小的改动。取消了支援机系统，但部分支

援机还是会作为某些机体的招式出现。另外，觉醒系统回归，参照第二世代《联扎》的方式，强化机体的所有性能，部分机体的外观还会因此变化，在觉醒中再次按下觉醒键还能使出超高威力的觉醒技。

制作方在关卡部分更是大动干戈，光是街机版就设计了3种模式，家用机版还有类似于前作“NEXT

PLUS模式”的任务模式，里面出现的机体除了玩家可使用的机体外还有众多系列杂兵机，不少大型MA也在这里作为BOSS现身，更有战舰乱入，单机模式下也能玩得爽快无比。

可以看出，第四世代整合了第二、三世代的优点，并把它们发扬光大。另外本作的收录作品不再限

于动画登场作，如海盗高达和红异端这些高人气机体得以露面。官方还对应本作设计了纪念“《VS》系列”10周年的漫画《高达 EXA》，其中的极限高达（イクス Type X エクストリームガンダム（type-イクス））就作为本作的BOSS之一登场。



▲本世代的家用机版也受到了商业化政策的影响，最后一作《FB》全机体的DLC加起来比游戏本体还要贵。



▲《EXVS》登场的极限高达，共有3种强化形态，在设定中的实力非常强劲。

PlayStation®2

RESIDENT EVIL
CODE:Veronica

NTSC UIC



昔日重来
PLAYSTATION
CLASSIC

R.P.D.
S.T.A.R.
MATURE 17+
CONTENT RATED BY
ESRB

《生化危机 代号维罗妮卡》成就了“《生化》系列”中许多个“第一次”：第一次不在PS平台首发、第一次声称独立却最终跨平台、第一次拥有同捆限定版主机、第一次运用动态镜头等等。而在剧情方面，本作也被认为是系列中最饱满的一作。如今Capcom将2001年发售的PS2版本《CV》高清化并登陆PS4，奖杯相比此前PS3上的《HD版》也有所调整，并增设了白金奖杯。下面就让我们通过这款经典之作，重温那段《生化》历史。

文 aimerinter 编 苍穹 美编 咕噜

PS4

生化危机 代号维罗妮卡 完全版

Capcom

Resident Evil Code: Veronica X

动作冒险 美版

2017年5月9日

本地 1人

无对应周边

售价为 14.99 美元

系统详解

操作一览

按键	功能
方向键 / 左摇杆	移动
方向键 / 左摇杆 ↓ + ○	快速转身
△	地图
□ / x	确认、攻击
○	取消、奔跑
R1	自动瞄准
L1	变换瞄准目标
触控板左侧	打开选项菜单 / 跳过剧情
触控板右侧 / R3	打开状态栏

注：以上操作为 A 模式，习惯日版的玩家可以在选项菜单里更改至 B 模式。

道具相关

作为一款传统《生化》，本作在“取得道具→使用道具”方面相较前三作进行了小幅度的升级，除了最基本的使用（Use）、装备（Equip）、调查（Check）和组合（Combine）外，还有以下特点：①部分道具取得后需要翻转、

调查才能拿到真正的关键道具；② Claire 和 Chris 的道具可在道具箱共享，而两位主角的探索也会对另一人产生影响；③在道具栏已满无法放入的情况下，可直接服用回复道具。



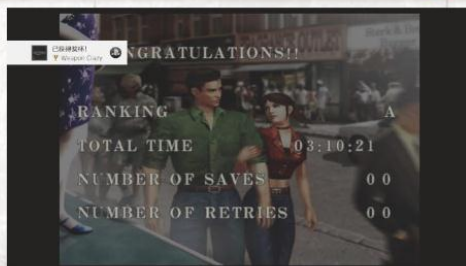
武器列表

下表列出所有武器的取得方式及使用事项，在后文的攻略也会提及重要武器的获得时机。

武器	取得地点	使用事项
匕首	Claire: 监狱 B1-囚犯关押室; Chris: 默认装备	本作的匕首堪称系列最强，有多段攻击判定
手枪 M93R	Claire: 默认装备	可以通过找到配件来强化
手枪 Glock17	Chris: 默认装备	可以在加工台进行强化
双枪 M-100P	监狱 1F-囚犯寝室	Claire 可以取得的双枪，可向两个方向发射，实际用处不大
半自动冲锋枪	Steve: 默认装备; Chris: 训练所 B3-地下墓地的火炬处使用打火机	射速是唯一优势
榴弹发射器	训练所 B1-备品仓库前通路	可装备的弹药有榴弹、火焰弹、硫酸弹和 B.O.W. 弹。榴弹在本作中近距离全部命中敌人效果十分惊人，而只有 3 发的 B.O.W. 弹十分珍贵，用来攻击暴君效果显著
弓箭	训练所 2F-准备室	普通的弓箭毫无用处，而与弩箭炸药合成的炸药弩则拥有惊人的威力和超高的射速，一跃成为 BOSS 杀手
AK47	南极基地 B2-武器药品仓库	与现实中威力不符的著名武器，游戏中也只能找到 1 个弹夹
霰弹枪	训练所 B2-南侧地下水道	猎杀丧尸最有效的武器，弹药颇多，但对峙 BOSS 的效果很不理想
麦林手枪	南极基地 B2-武器药品仓库	单发可击杀任何非 BOSS 的敌人，系列中最著名的强力武器之一
狙击步枪	南极基地 B2-采掘室	专门用来对付 Alexander 的武器，只有 7 发，第一人称手动瞄准
线性粒子炮	南极基地 B4-最终 BOSS 战	专门用来对付 Alexia 最终形态的武器，无限弹，第一人称手动瞄准

评价系统

流程通关后，系统会根据玩家的表现进行打分，最后给出评级。评级画面只显示评级、通关时间、存档次数以及重试次数，而隐藏的评级标准并不会体现出来。具体标准见下表：



评级	分数	评价
10000 ~ 10800		A
7000 ~ 9950		B
4500 ~ 6950		C
2500 ~ 4450		D
2450 以下		E

时间	分数
4 小时 30 分及以下	8250
4 小时 30 分 01 秒 ~ 5 小时	7550
5 小时 01 秒 ~ 5 小时 30 分	7000
5 小时 30 分 01 秒 ~ 6 小时	6450
6 小时 01 秒 ~ 7 小时 30 分	5500
7 小时 30 分 01 秒 ~ 15 小时	5000
15 小时 01 秒 ~ 20 小时	2500
20 小时以上	2000

存档、重试分数	条件	分数
没有存档或重试		0
第一次存档或重试		-1000
之后每次存档或重试		-50/次

注: Claire 到达南极后有一次不会影响评价的系统存档机会, 推荐使用。

其他分数	条件	分数
止血剂 (送达 / 没送)		+250/-1000
公邸救助 Steve (快 / 一般 / 慢)		+400/0/-1000
地图探索 (100% / 不足 100%)		+100/0
急救喷雾剂 (没有使用 / 使用)		+1800/0

流程攻略

攻略说明

以下攻略将分为四大篇为玩家进行指导, 在最速流程的基础上增加了文件的收集。由于本作经常需要绕路, 不熟悉的玩家最好结合按△键开启的地图进行游玩。如若想取得 A 评价, 条件为: 4 小时 30 分

以内通关、不存档不重试 (Claire 到达南极后的系统存档不算在内)、不使用急救喷雾剂、送止血剂给 Rodrigo、在公邸尽快救助 Steve, 地图 100% 探索可以忽略不计。

Claire 洛克福特岛

01. 在状态栏阅读**蓝色文件 1**: Playing Manual, 装备打火机。剧情后 Rodrigo 面前的桌子上有一把匕首。出门顺着走廊前进, 上楼来到墓地时丧尸集体复活, 躲避面前的 2 只丧尸从铁门出去, 和 Steve 相遇后获得 M93R 手枪, 进入面前的门来到囚犯房前通路。上小楼梯进入囚犯活动室, 躲避丧尸进入囚犯寝室, 在画面右侧的床铺上可以找到**黄色文件 1**: Prisoner's Diary。

02. 来到室外绕着房子跑一圈进入左边小门, 躲避 3 只游荡的丧尸后进入作业室, 将身上所有的金属物品 (手枪、打火机、匕首、弹药) 卸下后才能继续前进。在监控室可以找到**蓝色文件 2**: Fax On The Facility Access Application, 剧情后转身调查电脑桌可以获得鹰之纹章 (Hawk Emblem), 拉下半开的门旁边的电闸后返回作业室。在机器旁边的桌子上找到**蓝色文件 3**: User's Manual, 调查机器使用鹰之纹章将其放入, 原路返回并回收之前卸下的金属道具。

03. 来到室外调查开关打开卷帘门, 在仓库深处拾得灭火器 (Extinguisher), 在断头台取得挂锁钥匙 (Padlock Key) 后原路

返回至墓地。这里丧尸比较多且道路狭窄, 建议用手枪清理一下。在着火的地方使用灭火器获得公事包 (Briefcase), 调查并将其旋转, 看到开关后再次确认即可打开, 获得 TG-01 特殊合金、**蓝色文件 4**: "TG-01" Product Description。

04. 用挂锁钥匙打开囚犯房前通路锁住的铁门, 返回至作业室, 在机器前使用 TG-01 特殊合金进行加工, 获得特殊合金徽章 (Special Alloy Emblem), 注意离开时会有 3 只丧尸破窗而入。在广场北侧的大铁门使用特殊合金徽章, 从断桥旁边的侧道来到另一侧, 推动箱子盖住火焰, 再翻过箱子沿着铁梯上行。从联络通路一直走上楼梯后来到公邸区域, 躲避 3 只丧尸犬跑上阶梯, 进入公邸。

05. 调查大厅电脑、输入密码 "NTC0394"。在洗手间可以找到铝合金手提箱 (Duralumin Case), 不过目前没有开锁铁线暂时打不开。从大厅另一扇门来到会议室前走廊, 这里丧尸比较多而且要路过好几次, 建议将它们消灭。在放映室调查墙上闪光的开关, 进入暗室捡起舵轮 (Steering Wheel)。正准备离开公邸时发生

剧情, 需要快速返回放映室救助 Steve, 调查闪光的显示屏输入 C、E、Decide, 剧情过后离开公邸。

06. 右转进入铁门, 在港口使用舵轮后进入潜艇, 这里的腰包能令随身携带道具数增至 10 个, 拉下把手后潜艇到达空港。下楼从接待室东南侧的门走, 跑过铁桥来到集装箱室, 利用升降梯来到上层后调查操纵台, 根据阴影判断起吊设备的位置, 先推上、再往左推, 当阴影到达集装箱顶部时松手即可吊起集装箱。返回下层调查升降梯开关, 躲避 5 只丧尸取得生化危机卡 (Biohazard Card)。一路返回至联络通路, 从东南的小门进入训练所区域。

07. 训练场有 BOSS 级敌人“沙虫”徘徊, 不用理会直接进入训练所。在走廊尽头卷帘门处调查使用生化危机卡, 前行出门后发生剧情, 这里需要躲避 Alfred 的狙击跑上楼, 尽量别走直线。进入西侧的门, 在走廊北侧的休息室可以找到止血剂 (Hemostatic)。出门从另一扇门准备离开时发生剧情, 再次从这扇门离开。在仓库捡起英格拉姆冲锋枪, 准备下楼时强敌长手怪出现。它的攻击分为远距离甩手臂、中距离抓头以及近距离挥手臂三种方式, 玩家身上有匕首的话可以近身向下攻击, 鉴于 Claire 目前只有手枪, 硬拼的话会被攻击很多次, 要注意补血。胜利后下楼进入小门, 触发剧情。

08. 操作人物变为 Steve 时记得先转身去找 Claire, 可以解锁奖杯——少女的礼物。一路经过备品仓库前通路、换气室、南侧地下水道, 与 Claire 汇合后, 操作人物再次切回 Claire。接近 Steve 发生剧情, 两人掉落至训练所 1F 的车库。剧情后转身进入东侧小门, 顺着走廊躲避 2 只丧尸进入模型展示室, 摘下墙上的鹰之板 (Eagle Plate)。回到车库从南面的大门离开, 经过战车场、训练场、警备室前走廊、集会广场, 返回至 Alfred 狙击 Claire 的地方使用鹰之板, 获得纹章卡 (Emblem Card)。

09. 下楼从集会广场西北边小路的梯子下至 B1 换气室, 使用纹章卡打开铁栅栏后, 从西边的楼梯回到备品仓库前通路, 用纹章卡打开铁栅栏可以取得强力武器——榴弹发射器。经换气室、南侧地下水道进入 1F 的

电梯后坐到 2F。用纹章卡打开卷帘门来到司令室, 在大屏幕前找到陆军之证 (Army Proof) 后可以操作生物实验室的摄像头, 对准右边的油画的左下角可以看到一串数字“1126”, 这样才能令换气结束。打开司令室西侧的小门、经由集会广场下至 1F, 在走廊上楼左转进入准备室。

10. 准备室的桌子上有弓弩以及**蓝色文件 5**: Memo On The Pass Number。在生物准备室入口输入密码 1126 进入其中, 摘下人骨之画 (Skeleton Painting) 后发生剧情, 需要在 45 秒倒计时结束前下楼。回到 1F 东侧的模型展示室, 将人骨之画安在之前取得鹰之板的墙上, 获得黄金钥匙 (Gold Key), 训练所部分结束。

11. 回到公邸 1F 会议室前走廊, 用黄金钥匙打开肖像画房间, 根据下图按顺序从 1 ~ 6 按下 6 张画的开关后, 调查上层最大的油画, 获得**蓝色文件 6**: Message To The New Family Master 以及陶器花瓶 (Earthenware Vase), 调查将其瓶口对准屏幕后确认即可获得蚊后模型 (Queen Ant Object)。到 2F 秘书室整理一下道具, 并在沙发上获得**黄色文件 2**: Secretary's Note, 将之前从 Steve 那里换得的黄金双枪模型安在门上进入办公室。在电脑处输入密码“1971”后无视出现的长手怪, 直接从密道离开。

12. 私邸前的喷水广场会出现 2 只长手怪, 进入私邸上楼一直走, 来到寝室前走廊发生剧情。进入北边的阿莱克西亚寝室, 调查留声机后床顶升起, 将蚊后模型安到留声机上可取得唱盘 (Music Plate), 在床上能找到银钥匙 (Silver Key)。一路返回至公邸 1F 会议室前走廊, 用银钥匙打开会议室, 注意这里有 2 只长手怪, 取得中央的鹰之板 (Eagle Plate) 和东侧办公桌上的**黄色文件 3**: Hunk's Report 后就尽快离开。离开公邸前去 2F 用银钥匙打开西侧的赌场, 就可以丢掉这把钥匙了。

13. 回到墓地将止血剂交给地下铁牢的 Rodrigo, 换到一把开锁



铁线 (Lockpick)，用来开启在游戏中获得的铝合金手提箱。到断头台处的铁门使用鹰之板，干掉冲出的2只丧尸后来到了医务室前通路。先进入南边的门，这里有道具箱，推開箱子可以返回监视室，务必取得作业室的强力弹药 B.O.W. 弹。进入医务室后从另一侧的门离开，在处刑室有铝合金手提箱，调查上面的按钮打开箱子可获得 M93R 的强化部件，与手枪组合后获得 M93R 强化版，同时解锁奖杯——战术性升级。

14. 返回医务室后需要迎战丧尸医生和另一只丧尸，击败医生取得它身上的玻璃眼球 (Glass Eye)，在里屋的桌子上能找到黄色文件4: Anatomist's Note，将玻璃眼球安在人体模型上开启密道。通过走廊来到拷问室，这里丧尸比较多，从东侧的楼梯下至试炼之间。拿到生锈的剑 (Rusted Sword) 后毒气陷阱触发，逆时针推动中央的雕像解除陷阱，将生锈的剑安在旋转出来的铁笼上，躲避冲出的丧尸获得钢琴卷轴 (Piano Scroll)。监狱部分结束。

15. 回到公邸 2F 的赌场，这里有弩箭炸药，将钢琴卷轴安到钢琴上老虎机下部开启，可获得蚁王模型 (King Ant Object)。回到私邸 2F，南侧的房间是阿尔弗雷德寝室，书桌上可以找到黄色文件5: Message Card。在留声机处安上

唱片并使用蚁王模型后床顶落下，爬上梯子来到游乐场。在座钟旁的椅子上可以找到银蜻蜓 (Silver Dragonfly)，调查后可将翅膀取下，再将其安到蚂蚁壁画的机关中，从旋转木马平台中央的梯子上来到学习间。左侧木梯上有黄色文件6: Newspaper Clip，将箱子推至最右爬上去可以取得空军之证 (Air Force Proof) 以及红色文件1: Confession Letter。下楼正要离开时发生剧情，调查留声机上的金色假发，私邸部分结束。

16. 回到公邸前庭院的地上捡起海军之证 (Navy Proof)，坐潜艇再次前往空港。从接待室东北侧的门来到登机坪，调查操纵台拉近移动平台，将三证全部安上。在运输机内部可以找到操作把手 (Control Lever)，然后前往铁桥另一侧集装箱室 2F，从小门离开在操作台使用操作把手，令大桥升起。跑过大桥在另一侧的房间里取得空港钥匙 (Airport Key)，这样就可以打开集装箱室 1F 东侧的卷帘门。在空港电梯内可以整理装备，推荐带上榴弹发射器和充足弹药。将中间的箱子先推入电梯，然后将左边的箱子推至最右边再推入电梯，这样电梯就可以使用了。接下来要在5分钟之内赶回至运输机，经由训练场离开，在通往公邸的道路上遭遇暴君。

条形码贴到运送过来的箱子上再拉动旁边的把手，这样可以看到 B.O.W. 仓库取得门口左侧的防毒面具 (Gas Mask) 了。返回至所长室，在道具箱旁边的桌子上可以找到红色文件2: Alexander's Memo。推開书架后调查铁柜取得红色文件3: Butler's Letter，按下按钮后进入密室，在角落找到花盆 (Plant Pot)，调查翻转后取得机械室钥匙 (Machine Room Key)。

04. 出门上楼，进入刚到南极爬下梯子旁边的铁门，从画面右侧走

打开机械室的门，在最里面的屋子可以捡到活栓 (Valve Handle)。在机械室对面的金属加工室将活栓加工成八角活栓 (Octagon Valve Handle)，一路返回至采掘室。路过所长室时从道具箱里拿出足够的补药、武器和弹药，榴弹枪建议放起来。在之前调查活栓接口的地方使用八角活栓将毒气排出，剧情后在下方区域捡起狙击步枪，两人正想要从平台的楼梯离开，却被诺斯费拉图堵个正着。

BOSS战

此战需要注意以下2点：①若 Claire 离边缘过近，很有可能会被 BOSS 的触手打下平台。假若近身接触 BOSS，会被它抱住后扔向远处，也会有很大几率掉下平台。而掉下平台就直接 Game Over。②BOSS 吐出的毒液遇到空气就会变成毒雾，随着风向的变化会产生很大的覆盖面，这种毒一旦感染是无法用蓝草治愈的，也会对 Chris 的攻关产生一些影响。中毒后 Claire 的防御力会下降，同时 HP 也会缓慢下降，需要注意回复 HP。

诺斯费拉图的弱点是胸前暴露的心脏，狙击步枪是最有效的武器，按住 R1 键时会自动瞄准并开镜对准 BOSS，按住 L1 键则是放大瞄准镜。由于狙击步枪只有7发子弹，而至少要准确命中 BOSS 的心脏3次才能将其击败，所以最好近距离进行瞄准。打中心脏的判定音效是“砰”的一声，打偏则是“啪”还会喷出一些毒雾。假如狙击步枪子弹用光还没有击败 BOSS，就得换其他武器继续对它攻击。胜利后 Claire 南极基地篇结束。

Chris 洛克福特岛

01. 操作角色变成 Chris，没走几步就会碰到 Rodrigo，在道具箱整理一番后从小门离开。钟乳洞里的沙虫并不一定要打，可直接跑向西北角启动电梯，在右侧角落等待，待电梯灯走到最左端后立刻进入电梯。如果想与沙虫交手、拿到打火机，则推荐用炸药弩箭。走出电梯后是熟悉的车库，从对面的大门出去来到战车场，按下坦克后面的按钮出现升降机。从战车下通路进入所长室，对里面带抽屉的柜子进行解谜，依次选择 RE、GR、BL、BR，能获得模型鲁格枪 (Luger Replica)，用来解锁战斗模式的 Steve。

02. 出门在走廊尽头捡到蓄电池 (Battery)，准备离开时蜘蛛蹦出，无视之一路返回至车库。躲过丧尸在东侧的升降机处使用蓄电池，爬上并启动即可上到 2F。在小道桌子上取得药品库钥匙 (Chemical Storage Key) 以及蓝色文件7: Report: Enhanced Anti-Decay Alloy 后从小门离开。触发剧情后从电梯下至 B1- 南侧地下水道，走下楼梯，这里挂着一把霰弹枪，暂时先不拿。经 B.O.W. 保管室来到货物

放置间，进入小门后穿过2扇电子门到达病毒保存库，用药品库钥匙打开冷藏柜后，将温度调至 128℃ 后可取得元素 ε (Clement ε)。

03. 在货物放置间的升降梯可以捡到门把手 (Doorknob)，剧情后躲过2只猎杀者的围堵，原路返回至电梯坐回 2F，从司令室的小门离开。路过集会广场回到训练所的另一侧，由于爆炸墙体已坍塌，躲避 Wesker 放出的扫描装置 (被扫到会呈现猎杀者)，在准备室可以找到腰包增加道具携带量。从小门离开，将门把手安到走廊的另一扇门上进入其中，在小道可以取得战车模型 (Tank Object)。一路返回电梯坐至 1F，躲避扫描装置进入模型展示室，对展示台使用战车模型后在房间另一侧的激光机关处可获得升降梯钥匙 (Turntable Key) 以及红色文件4: Secret Passage Note。向之前取得门把手的 B1 升降梯进发，使用钥匙后可坐回至训练所 1F。翻过箱子将其推至旁边的两层箱子边，爬上可取得弩箭炸药，然后从警备室前走廊的大门离开。

04. 出门立刻右转往空港电梯

BOSS战

此战暴君只会一直前进，用榴弹发射器近距离对着它猛轰就可以，它在半跪硬直时依旧有攻击判定。Claire 没有后路，一旦暴君将玩家逼至道路最末尾的大堆处，就会直接 Game Over。

顺利回到运输机内部，发生剧情后又要迎战暴君。将 B.O.W. 弹装

填进榴弹发射器，开场立刻将3发 B.O.W. 弹全部打出，然后换上硫酸弹再射3发，即可调查入口旁边的操控台，用弹射装置将暴君轰出机舱。Claire 洛克福特岛篇结束，系统会提示玩家存档，此次存档无需色带，也不算作存档次数，推荐使用。

Claire 南极基地

01. 从梯子爬下后前进一段距离进入作业室，在屋子的东北角有弩箭炸药，解决4只惊醒的丧尸后在西北角的桌子上能找到黄色文件7: Worker's Diary。出门下楼后可以在所长室的道具箱整理装备，在走廊中躲避放毒的飞蛾来到货物分配室，大门前有益无限的蓝草可供使用。

02. 顺着道路绕到另一侧，进入门上写着 Weapon 的武器药品仓库，在一个白色箱子上捡到采掘室钥匙 (Mining Room Key)，房间

的西北角还有一把 AK47。进入对面的 B.O.W. 仓库，躲避2只毒蜘蛛在房间深处取得条形码 (Barcode Sticker)。出门后从小楼梯上去，用钥匙打开采掘室的门，先爬上阶梯调查这个房间里的八角活栓接口，再从另一扇门来到电力供给室。这里地形比较复杂还有3只丧尸犬，建议消灭掉。打开房间北侧的发电机，然后拉动中央的电闸，这样南极基地的电力就恢复了。

03. 回到货物分配室，在中央的过道可以开启传送带的电闸，将

走，这里有2只猎杀者。在空港电梯的道具箱可以整理装备（记得带上 Glock 17 手枪），向之前 Claire 取得空港钥匙的接待室 2F 进发。调查门口旁边闪光的机器，按照 3、5、3、10、3、3、3 的顺序按下按钮，空港大桥的电力恢复，在 2F 桥的另一侧拉下把手将其降至 1F。1F 的桥上会有一只猎杀者徘徊，可直接跑过。在登机坪调查控制台关闭电流，取下三证后迅速离开。回到训练所 1F，从警备室破损的墙壁出去后来到集会广场，沿梯子爬下。

05. 拉动把手启动鼓风机排出毒气，回到备品仓库前通路直走进入小门。在备品仓库的工作台可对 Glock 17 进行强化改造，解锁奖杯——强力一击，在柜子上找到元素 α (Clement α) 后与元素 ϵ 组合可取得混合元素 (Clement Mixture)。从南侧地下水道东侧电

梯坐至 1F，在模型展示室的激光机关处使用三证，拉下把手后模型展示台横移出现梯子。爬下扶梯，注意躲避隐蔽通路里的 2 只蜘蛛，从另一侧的梯子继续爬下。B2 地下水池处需要对峙 BOSS 电鳗，其实并不需要击败它，目标是拾取水池中央的鹰之板。电鳗在远距离看到玩家时会放出电流，近距离则会冲刺将 Chris 电倒，冲刺攻击尤其厉害。其视野范围就是它的正面，所以看准 BOSS 背对着的时候下水，快速捡起鹰之板 (Eagle Plate) 后离开。

06. 一路返回坐电梯到 B1 南侧地下水道，下楼梯拿下霰弹枪，楼梯上升后就可以来到水池的另一侧了。在所长室的道具箱带上榴弹发射器 + 火焰弹，出门将混合元素与鹰之板组合获得金斧后安在大门上。Chris 洛克福特岛篇结束。

Chris 南极基地

01. 用火焰弹击退 2 条挡住过道的触手下楼至所长室，在墙上有斧子形状的凹槽处使用金斧，打开的柜门可以取得镇纸 (Paperweight) 和红色文件 5: Alfred's Diary，离开前记得从道具箱拿出空的灭火器。由于冰封的原因，南极基地 B2 大部分已经无法进入，不过反而给 Chris 搭建了不少通过断层的“平台”。回到 B1 的机械室，可以回收之前在下层采掘室用过的八角活栓。金属加工室里之前被困住的丧尸也冲出了牢笼，这里可以捡到一个铝合金手提箱（内含麦林子弹，需要之后操作 Claire 时用开锁铁线打开）和霰弹子弹。从冰层走进进入电梯通路，在实验体水中保管室调查中央的开关后吊起灭火材料，将灭火器灌满。坐就近的升降机来到下层，灭火后可在之前取得采掘室钥匙的地方取得麦林手枪。回到电梯通路小心扫描装置，搭乘电梯来到 B5。

02. 进入对面的门来到配电室前通路，在配电室用八角活栓启动发电机，然后打开开关恢复电力，这个房间也有道具箱可以整理装备。配电室前通路有大批丧尸挡路，推荐把它们全数解决。在灭菌室里屋走廊尽头的虎头处取下红宝石获得麦林子弹，取下蓝宝石获得插槽 (Socket)，然后进入虎头对面的灭菌电梯。

03. 看到巨大的蚂蚁窝后在地上可以捡到

第 1 片蜻蜓翅膀 (Wing Object)，在东侧的研究室找到红色文件 6: Queen Ant Report。西侧的阿莱克西亚房间在操控台可以找到红色文件 7: Virus Research Report，调查楼梯右侧的机器，依次输入 AA、皇冠、红心、黑桃后出现抽屉，将镇纸放入后在 Alfred 的尸体旁获得阿尔弗雷德戒指 (Alfred's Ring)。

04. 一路回到 B5 在配电室关掉电源，再回到 B1 的实验体水中保管室，乘坐深处的升降梯来到上层，将八角活栓和插槽组合，在水池旁的水闸处使用放水，从梯子爬下取得吊车钥匙 (Crane Key)，扫荡者会突然冲出，快速爬上梯子后离开这里。在外面冰封的货物分配室西侧启动吊车，无视出现的 BOSS 大蜘蛛，在吊起的 Alexander 旁边取得亚历山大耳环 (Alexander's Pierce)。回到 B5，带上匕首、榴弹发射器和弹药，在庭院解决 1 只扫荡者后捡起第 2 和第 3 片蜻蜓翅膀，位置不太明显，请见下图。进入南极大厅，在楼梯后面使用匕首救下 Claire。如果之前 Claire 在对阵 Alexander 时中毒的话，Chris 需



要回到 B1 的实验体水中保管室坐电梯到下层，在铁架上取得血清 (Serum) 带回去治疗 Claire。

05. 操作人物切换至 Claire，在起居室将身上其他武器和弹药放进道具箱里（只留一把手枪和子弹），带上 2 ~ 3 份的大补药。在 L 字走廊里前后都会出现触手，解决前方的触手来到地下牢房。这里的操作很关键，先在大炮旁找到红色文件 8: Security Report，调查大炮后出现水晶球。注意！之后的所有操作都不要让 Claire 踩到铁板落下区域那边较白的地砖，而且行动要十分迅速。先捡起水晶球 (Crystal)，然后在较白地砖旁边使用水晶球，会自动触发铁板落下将水晶球砸烂，之后捡起安全卡 (Security Card)。进入走廊里的小门，在牢狱用安全卡打开栅栏门，走到尽头遇见 Steve。变异的 Steve 无法被击倒，而逃走的过程也很严格，开场立刻 180° 转身往后跑，每被 Steve 砍到一次都需要立刻服用 1 个大补药，在逃走过程中至少会被他砍到 2 次。逃到大门外触发剧情，操作角色切换回 Chris。

BOSS 战

迎战 Alexia 的第一形态，虽然她的行动缓慢，不过攻击手段比较丰富。BOSS 喷出的血液落在地上会燃起火焰，Chris 若碰到火焰不仅会受到伤害还有硬直；毒雾攻击可以覆盖到不小的区域；而近身抓住 Chris 则会将其一击必杀。所以此战的要点就是速杀 Alexia，保持较近距离用榴弹发射器 + 榴弹的组合射出。假若攻击机会不是很好，也不要被她的火焰逼至角落，要灵活走位。胜利后可以取得阿莱克西亚项链 (Alexia's Choker)。

06. 调查阿尔弗雷德戒指、亚历山大耳环、阿莱克西亚项链后获得蓝、绿、红三个宝石，将它们安到楼梯中央的肖像画上，进入暗门。在图书室的书桌抽屉里可以找到灭菌室钥匙 (Sterile Room Key)，回到南极大厅使用该钥匙返回至灭菌室，取下虎头的红色宝石 (Red Jewel) 和蓝色宝石 (Blue Jewel)。回到秘密走廊，从阿尔弗雷德寝室的石



门进入阿莱克西亚寝室，将红色宝石安在留声机上获得唱盘 (Music Plate)，回到阿尔弗雷德寝室的留声机处使用蓝色宝石后再使用唱盘。从落下的床板上面的梯子上爬，在桌子上的玻璃器皿里取得蜻蜓模型 (Dragonfly Object)。从秘密走廊进入遗传子研究室，在升降梯旁的椅子上找到红色文件 9: Code Veronica Report。到下层调查操控台后打开玻璃柜，取得第 4 片蜻蜓翅膀。将 4 片翅膀与蜻蜓模型组合，返回上层后上楼梯从小门离开。

07. 打跑触手回到起居室整理装备，推开书架把霰弹枪挂在墙上的钩爪处，可以获得隐藏的榴弹和火焰弹。带上弓箭和所有炸药弩、或者麦林手枪 + 子弹，以及够多的补血药准备迎战最终 BOSS。在地下牢房小门门口捡到安全手册 (Security File)，调查获得安全卡片 (Security Card)，从过道末尾的楼梯上楼，用蜻蜓模型打开锁住的门。在制御室的自爆装置前使用安全卡片，输入密码——VERONICA 后爆炸倒计时 5 分钟开始。出门后发生剧情，开始最终 BOSS 战。

BOSS 战

首先要第一时间替 Claire 解围，否则 Alexia 会直接杀死她导致 Game Over，一发麦林或一发炸药弩即可中断 Alexia 的行动。这一战中想躲避 BOSS 的攻击不太现实，尤其是她放出的在地上行动的小虫，可以躲在角落位置用炸药弩对 BOSS 狂轰。弓箭的射速十分惊人，在 20 发以内就可以将 BOSS 打至下一个状态。假若炸药弩弹药不够，则可以用麦林或榴弹补枪。当 Alexia 飞到空中后，先捡起旁边的线性粒子炮，这把武器对 Alexia 一击必杀，不过需要手动瞄准。BOSS 在空中会飞来飞去，还会时不时地往地下洒出火焰，要注意回避。射击时需算好时间差，看准 BOSS 闪躲的方向算好提前量然后发射。

战斗模式

在游戏通关一次后可解锁,在该模式下玩家可以使用的5名不同的角色全灭连续18个房间的敌人后迎战各自的BOSS。所用时间越短、评价越高,计时器和主线流程一样无法暂停。

本模式可在第一人称和第三人称之间选择游戏方式,虽然第一人称的瞄准更加方便,不过传统《生化》的坦克式操作让主视角的行动十分别扭,若想拿A评价尽量还是使用第三人称。



敌人配置

房间 01	丧尸 ×4	房间 10	丧尸 ×6
房间 02	丧尸 ×6	房间 11	丧尸 ×5
房间 03	长手怪 ×3	房间 12	丧尸 ×4
房间 04	丧尸 ×5	房间 13	Bonus 老虎机 (见下文老虎机说明)
房间 05	丧尸 ×5	房间 14	猎杀者 ×1、扫荡者 ×1
房间 06	猎杀者 ×2	房间 15	丧尸 ×7
房间 07	猎杀者 ×1、扫荡者 ×1	房间 16	丧尸 ×4
房间 08	丧尸 ×4	房间 17	丧尸 ×5
房间 09	丧尸 ×6	房间 18	长手怪 ×3

老虎机

在房间 12- 休息室前走廊进入正常流程的休息室则会来到 Bonus 房间——赌场,每名角色在这里的老虎机处都会根据概率获得不同的奖励物品,从没什么实战作用的日记到 Wesker 的麦林。总的来说只有 Wesker 需要来一次这个房间取得麦林手枪迎战最终 BOSS,其他角色只是耽误时间。



角色	几率:奖励物品①	几率:奖励物品②	几率:奖励物品③
Claire	1/5: 半自动冲锋枪 (无限子弹)	2/5: 急救喷雾剂	2/5: D.I.J. 日记
赛车女郎 Claire	1/5: B.O.W. 弹 (无限)	2/5: 急救喷雾剂	2/5: D.I.J. 日记
Chris	1/5: M-100P 弹夹	2/5: 急救喷雾剂	2/5: D.I.J. 日记
Steve	1/5: M-100P 弹夹	2/5: 急救喷雾剂	2/5: D.I.J. 日记
Wesker	4/5: 麦林手枪 (6发子弹)	1/5: D.I.J. 日记	-

角色分析

Claire (默认角色 1)

武器配置: 匕首、M93R 手枪 (无限子弹、无需上弹)、红绿蓝合成草药 ×4

BOSS战: 诺斯费拉图 | A级评价所需时间: 少于6分10秒

推荐打法: 全程使用炸药弓弩,包括BOSS战。因为弓弩射程很长,活用L1键切换瞄准目标的功能,每进1个房间就找最近的

敌人直接发射。BOSS战时需注意不要被它打下平台。使用Claire完成一次战斗模式后解锁赛车女郎 Claire。

赛车女郎 Claire (解锁角色 1)

武器配置: 匕首、AK47 (无限子弹、无需上弹)、榴弹发射器 (无限榴弹、硫酸弹、火焰弹,需切换弹药种类)、红绿蓝合成草药 ×1

BOSS战: 暴君 | A级评价所需时间: 少于8分00秒

推荐打法: 开场将榴弹与榴弹发射器组合后全程使用。由于该武器只有近距离能发挥最大的作用,面对较强敌人——长手怪和猎杀者时,要主动接近前者、等待后者主动接近。老虎机只有1/5的概率能拿到B.O.W.弹,不

过这可是解决暴君最好的弹药。BOSS战由于也在高板平台,仍然需要注意掉落平台事故。榴弹近距离击中暴君会让他有硬直,利用这个特性绕到暴君侧面猛轰即可。

Chris (默认角色 2)

武器配置: 匕首、麦林手枪 (无限子弹、无需上弹)、红绿蓝合成草药 ×2

BOSS战: Alexia最终战 | A级评价所需时间: 少于6分30秒

推荐打法: 全程使用麦林手枪,和Claire的打法基本一样,而且麦林有很强的贯穿能力,可以一枪贯穿3只丧尸。用麦林枪对付Alexia的是最大的难点,应第一时间冲上去近身对BOSS发起猛攻,

尽快逼她进入最终形态。最后阶段要掌握好BOSS的攻击频率,躲避火焰的同时伺机朝上举枪继续猛轰。使用Chris完成一次战斗模式后解锁Wesker。

Steve (解锁角色 2)

武器配置: 匕首、黄金鲁格双动冲锋枪 (无限子弹、无需上弹)、半自动冲锋枪 (无限子弹、无需上弹)、红绿蓝合成草药 ×2

BOSS战: 沙虫 | A级评价所需时间: 少于10分00秒

推荐打法: 半自动冲锋枪的威力较小,好在射速、射程以及双枪发射弥补了威力的劣势。丧尸不是大麻烦,长手怪和猎杀者则需要发射一段时间才能杀死,切勿着急。BOSS沙虫可能在主

线流程中被大多数玩家跳过,打法是等它冲出地面嚎叫时全力攻击。Steve的时间要求是除了Wesker以外最宽松的,所以各个房间的补药也可以随手拾取。

Wesker (解锁角色 3)

武器配置: 匕首、红绿蓝合成草药 ×3

BOSS战: Alexia初战 | A级评价所需时间: 少于1小时00分00秒

推荐打法: Wesker只有一把匕首,这也是历代战斗模式或佣兵模式的最苛刻条件,好在本作中匕首的威力有多段判定,各个房间的补药也要全部收集。对付丧尸时可以利用它们扑空的空当向下攻击,可直接将丧尸划倒,之后再补几刀就能解决。面对大批丧尸时略微麻烦,应合理利用场地逐个消灭。长手怪和猎杀者

则需要近身猛攻,长手怪的攻击掌握好时机可以用下段攻击成功躲过,而猎杀者补刀。Wesker在老虎机处有4/5的概率会获得麦林手枪,虽然只有6发子弹,不过击败Alexia只用4发即可。假若不幸没有抽到麦林手枪,就只能用匕首和BOSS周旋了,掌握好距离不要被Alexia抓住。通关最需要的是耐心,还有一点运气。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数 30 铜杯 14 银杯 10 金杯 5 白金 1

相比 PS3 时代的《HD 版》，本作终于设置了白金奖杯，还追加了许多 Battle Game 模式的奖杯，不过整体难度并没有提升。对于不熟悉本作的新手玩家，推荐采取以下路线：

①一周目可自由游戏，顺便完成3个文档收集杯、2个武器改造杯，以及2个可能错过的剧情奖杯。

②二周目以A级评价速攻，务求在4小时内完成。

③游玩战斗模式，解锁所有角色，并根据条件完成每个角色对应的特殊奖杯，最后拿到每个角色的A级评价。

全奖杯难度	5/10
白金所需时间	5~10小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无意错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无



责任与人性



取得条件：送药品给有需要的人

奖杯说明：可能错过的奖杯。Claire 在训练所 2F-休息室可以捡到“止血剂”，返回铁牢将其交给 Rodrigo 即可解锁。



武器狂



取得条件：取得 Rocket Launcher
奖杯说明：需在游戏流程中取得最高的 A 评价，之后会奖励该隐藏武器给玩家。再次新开游戏时，Claire 的默认装备就有火箭筒。



少女的礼物



取得条件：获得一位少女的鼓励
奖杯说明：可能错过的奖杯。在流程中操纵 Steve 时不要前行，先转身开门，返回去找 Claire。



绿色巨人



取得条件：向堕落的战友道别
奖杯说明：流程必得奖杯。



无暇杀戮



取得条件：在 4 小时内完成游戏。
奖杯说明：本作中一旦进入游戏后计时器是一直在工作，没有办法能“在时间上”暂停游戏。A 级评价的时间上限是 4 小时 30 分，假若拿到 A 评价通关时间在 4 小时以上，可以再开一周目利用 S/L 大法配合无限火箭筒来完成这个奖杯。打得比较熟练的玩家能够在 3 小时之内完成游戏。由于剧情动画都算作游戏时间，所以请直接按触控板左侧跳过。



里面很冷吗？



取得条件：Claire 在冷冻库内冻的发抖（仅限第三人称视角 Battle Game 时）

奖杯说明：消灭配电室前走廊里的 7 只丧尸后，让 Claire 原地不动站一会儿，之后走几步她就会发抖开始热身。



魔镜啊魔镜



取得条件：以 Chris 查看储物室里破掉的镜子（仅限第三人称视角）
奖杯说明：消灭更衣室里 2 只猎杀者后，调查入口旁边洗手台处已经碎了的镜子。



老虎之眼



取得条件：以 Chris 查看医院走廊上的老虎雕像（仅限第三人称视角 Battle Game 时）
奖杯说明：消灭灭菌室的 5 只丧尸后，调查出口对面的老虎雕像。



这里不卖 1UP



取得条件：以 Steve 使用储物室外的汽水贩卖机（仅限第三人称视角）
奖杯说明：消灭走廊里的 5 只丧尸后，调查出口旁边的汽水贩卖机。



仔细查看



取得条件：以 Wesker 查看医务室里的独眼雕像（仅限第三人称视角）
奖杯说明：消灭屋子里的 5 只丧尸后，调查里屋的人体模型



巾帼不让须眉



取得条件：以 Claire 在 Battle Game 中取得 A 级



须眉不让巾帼



取得条件：以 Chris 在 Battle Game 中取得 A 级



新包装更威猛



取得条件：以换装版 Claire 在 Battle Game 中取得 A 级



Rockfort 最高杰作



取得条件：以 Steve 在 Battle Game 中取得 A 级



渴望力量



取得条件：以 Wesker 在 Battle Game 中取得 A 级



战斗大师



取得条件：在 Battle Game 中取得 Linear Launcher

奖杯说明：全部 5 个角色都取得 A 级评价后解锁该武器。



惨蓝一片



取得条件：收集剧情中的所有蓝色档案

奖杯说明：游戏中总共有 7 份蓝色档案，具体收集方式详见流程攻略。



摆脱阴沉



取得条件：收集剧情中的所有黄色档案

奖杯说明：游戏中总共有 7 份黄色档案，具体收集方式详见流程攻略。



阅读血红



取得条件：收集剧情中的所有红色档案。

奖杯说明：游戏中总共有 9 份红色档案，具体收集方式详见流程攻略。



战术性升级



取得条件：升级 M93R
奖杯说明：可能错过的奖杯。M93R 是 Claire 的默认手枪，在洛克福特岛监狱 1F-处刑室可以找到一个铝合金手提箱，持有开锁铁线时可将其打开，取得 M93R 的强化配件，与手枪组合后获得 M93R 强化版。



强力一击



取得条件：改造 Glock 17
奖杯说明：可能错过的奖杯。Glock 17 是 Chris 的默认手枪，在洛克福特岛训练所 B2-备品仓库有强化工作台，随身携带该手枪到这里调查工作台后即可改造。



致命的华丽



取得条件：取得 Gold Lugers
奖杯说明：流程必得奖杯。

文 昴星团 美编 咕噜

CRASH
BANDICOOT
N. SANE TRILOGY

系统简介

操作方法

按键	说明
方向键 / 左摇杆	角色移动
□	回转攻击
x	跳跃
踩踏时长按 x	踩踏高跳
△	查看关卡信息
Options	暂停菜单
触摸板	暂停菜单中退回上一级菜单

二代、三代追加操作	
按键	说明
○ / R1	下蹲 / 收身 (悬挂中) / 空中重压
移动中 ○ / R1	滑铲
滑铲或下蹲中 x	高跳
R2 长按	加速跑
三代追加操作	
按键	说明
L2	水果炮瞄准
○ / R1	水果炮发射

游戏玩法

玩家要操作古惑狼抵达关卡终点，但他只要落入陷阱、撞到敌人或被敌人攻击命中就会直接死亡。关卡中的箱子为主要收集要素，达成全箱子收集之后还能在关卡尽头获得钻石。第一次完成关卡后开启竞速模式，在规定时间内完成关卡即可获得遗物 (Relic)，也是收集要素之一。



古惑狼 疯狂三部曲

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
2017年6月30日
售价为：39.99美元

PS4

Activision

动作冒险 美版
无对应周边

本地1人

“《古惑狼》系列”由全球知名的顽皮狗工作室开发，在PS年代有着极高的人气，除了正统续作外，还推出过合集版本和衍生作品。此次重制让该系列时隔多年再次登上游戏界舞台，由美国大厂动视公司亲自操刀，相信能给系列老玩家一种全新的感受。

箱子

箱子是游戏中主要的收集要素，有多个种类，下面逐个列出。

图例	说明
	最普通的木箱，里面有1个水果
	竞速模式专属箱子，破坏之后计时会暂停箱子上标注数字的秒数
	装了10个水果的木箱，每次踩踏或顶撞能拿到2个水果，直接破坏不会掉落物品
	内含一条命或多个水果，一代还包含了奖励关卡的角色头像，其实获得的物品是固定的
	破坏后能得到一个守护神
	内含加命道具。破坏之后，在重新载入存档前会变成问号箱子
	检查点
	铁箱子，无法破坏
	跳上去能够将古惑狼弹起来，次数不限，破坏能拿到1个水果
	作用和上一个箱子一样，但无法被破坏
	炸药箱，踩踏、顶撞可令其倒数引爆，若直接攻击将立即引爆，爆炸波及周围2个箱子的范围
	需要触发机关箱子才会显形
	机关箱子，攻击之后某处的空格箱子会显形
	硝化箱子，从二代开始出现，一旦触碰就直接引爆
	从二代开始出现的绿色机关箱子，攻击之后可引爆本关所有的硝化箱子
	从二代开始出现，只能用空中重压破坏

水果

收集100个就能增加一条命，并不是全收集的必需品，可以直接忽略。

守护神

守护神能够帮古惑狼抵御一次伤害，可以叠加，第二次叠加时守护神会发出金色光芒。叠加第三个时可赋予古惑狼一段时间内无敌且移动速度增加的状态，此时只要触

碰箱子就能把它们全部破坏，同时获得箱内的所有道具（踩踏箱子的水果也能获得），但此时再次获得守护神也不会延长无敌时间。无敌时间结束后，守护神恢复2阶状态。



钻石

关卡箱子全收集的证明，从二代开始，部分关卡有额外钻石，要在隐藏区域或死亡路线上获得。



特殊宝石

一代是某些关卡代替钻石、一命全收集才能获得的道具，后面的作品大多位于部分关卡的死亡路线中。获得特殊宝石后，对应关卡内的特殊路线即可开启（出现镶嵌有宝石的特殊平台），是全收集的必需品。



遗物



竞速模式达标的证明，是本作的奖杯难点所在，三代中还担当着开启追加关卡的重要因素。遗物根据通关时间标准从低至高依次分为蓝宝石、纯金和白金三个等级。



水晶

从二代开始出现，只有把水晶全部收集才能推进剧情。但所有的水晶都位于关卡的正常路径上，无需去探索，收集起来毫无难度。

攻击手段

回转攻击是古惑狼最直接的攻击手段，除此之外还能通过踩踏消灭敌人，踩踏时长按 X 键能让古惑狼跳得更高。二代开始加入的滑铲和重压也具有攻击判定，三代更

有毁天灭地的水果炮，活用它们能令攻关轻松不少。一代中使用回转攻击的时候要注意，这招不仅仅是敌人，连开启奖励关卡的收集要素也能一并打飞，要慎用。

奖励关卡

《古惑狼》一代的奖励关卡需要收集 3 枚相同的角色头像才能开启，角色头像往往藏在奖励关卡前的问号木箱内，最后一个头像必定在奖励关卡平台的附近，另外一个关卡内的奖励关卡数量不一定只有一个。奖励关卡的进入条件从二代开始放宽，不仅十分容易发现，而且只要乘上关卡中标有问号的平台，

或跳进标有问号的深坑即可进入奖励关卡，无需收集其他物品。

奖励关卡的箱子也算入整个关卡的收集内，但在这里的死亡不会消耗生命，对一命过关和死亡路线的进入条件没有任何影响，可以随意挑战。进入后无论成功与否，奖励关卡的所在处都会成为新的检查点。



检查点 & 水果数继承

检查点也算作箱子，勿忘触发。触发检查点后，当前攻略的内容将全部保留，所以触发检查点之前最好尽可能破坏周围的箱子，免得载入之后重新打一遍。角色死亡后，虽然破坏箱子的数量不会保留，但水果数仍会保留，也可以利用这一

点保留检查点附近的水果箱，保证自己有足够的命去挑战关卡，只不过操作起来非常繁琐。另外，如果角色在关卡中死亡次数过多，系统会让原本检查点之间的某个箱子变成检查点，以降低关卡的挑战难度。

死亡路线

从二代开始，部分关卡都存在死亡路线，路线中多含额外的钻石或特殊宝石。要进入这些路线，就必须一条命直接抵达路线平台（平台上标有骷髅头），若没有达成条件，那么平台就会以虚构轮廓

的样子体现。进入死亡路线后，在 Game Over 之前无论死亡多少次，平台依旧保留。如果玩家没有进入死亡路线选择继续攻关，那么在那之后死亡的话也不算达成路线的出现条件，平台仍会变成虚构轮廓。



竞速模式

再次挑战已完成的关卡时，关卡开头会出现一枚怀表，拿到它即可进入竞速模式。竞速模式下不会出现水果和装有水果、加命道具的箱子，个别箱子会转换成竞速模式独有的黄色计时木箱，破坏它们即

可让计时暂停一定的秒数。另外，竞速模式中没有检查点，若不慎死亡或计时超过 10 分钟就要从头开始，但不会失去生命，不计入死亡次数。在选择关卡时按 L1 键可查看竞速标准和全体玩家的成绩分布。



技能

三代才出现的内容，每打完一个 BOSS 便能获得一个，对后面的冒险和竞速有着极其关键的作用，下页按照获得顺序逐个列出它们的效果。

图标	说明
	强化空中重压, 使攻击判定范围更广
	跳跃至最高点时可以再次按 X 键进行二段跳
	可连打□键持续使用回转攻击, 不会对移动速度产生影响, 在空中使用还能保持滞空移动

图标	说明
	可按 L2 使用水果炮轰击敌人, 弹药无限
	移动时按 R2 可加速跑

关于 Coco

Coco 是古惑狼的妹妹, 原作中在第三代才加入战斗, 而本作则可以在所有版本中使用。她和古惑狼的能力没有任何区别。



实用技巧

操作方式推荐

游戏关卡的布置令角色的移动基本分为上下左右四种, 需要斜向移动的时候很少很少, 所以这里建议多用方向键操作, 用摇杆很容易

产生位移偏差, 导致角色从独木桥或小平台上掉落。在某些宽阔地形打 BOSS 或三代空战关卡的时候再用摇杆会比较好。

敌人的飞行路径

用回转攻击打飞敌人时, 它们飞行的路径与古惑狼攻击的位置有

关, 巧妙运用能够一击清理一条直线上的多名敌人。

边缘跳

回溯上个世纪的动作游戏, 不难发现很多都存在着极限边缘跳跃的要求 (即角色站在平台最边缘跳跃才能刚好到达下一个平台的边缘处), 《古惑狼》也具有这样的性

质。不过在本作中, 古惑狼可以在从平台边缘下落的瞬间进行跳跃, 说白了就是踩空跳, 这让游戏难度降低了不少。

回转上升

这个技巧从二代开始便可使用, 在角色高跳上升的过程中使用回转攻击, 可以增加跳跃高度。利

用这个技巧可以轻易到达高处, 还能速杀三代的某个 BOSS。

跳跃高度

《古惑狼》中, 角色的跳跃高度均能以箱子为单位计算, 熟悉之后能对攻关有不小的帮助, 右表给出具体数据。

行动	高度 (箱子数)
普通跳跃	2
高跳	3
回转上升	4
二段跳	原高度 +1

回转攻击的 Y 轴判定

回转攻击可配合跳跃键准确攻击 Y 轴的物品和敌人, 后期关卡的不少收集需要用到这个技巧, 下面给出判定的数据。

攻击时机	高度 (箱子数)
地面	1
起跳上升途中	2
跳跃最高点	3
高跳最高点	4
二段跳	原高度 +1

根据影子判断落点

游戏中有许多跳跃小平台的桥段, 当玩家视角处于古惑狼背后时, 由于游戏视角的原因往往容易因为视觉错误而令我们的主人公落入深

坑。这里可以根据古惑狼的影子判断其最终落点, 当他的影子出现在落点平台上时, 就不要再移动角色了。

《古惑狼》全关卡要点 & 奖杯攻略

注: 关卡序号根据所处岛屿的关卡顺序标注。

全收集建议: 由于大部分关卡需要收集了特殊宝石才能拿全箱子, 所以建议先集中精力通关, 把特殊宝石收集完后再来达成全收集。

关卡要点

1-1 N.Sanity Beach



▲这个箱子上有箱子, 先别破坏。



▲检查点后, 在岔路前的这个石柱后面有一个箱子, 别忘了。



▲想要全收集，左右岔路都得走一遍，建议先右后左，因为右边路线难度较大。从左边回来的时候注意敌人和深坑。



▲右边岔路开启机关之后出现了一排木箱作为道路，全收集的话就要把它们全部踩破。建议一直按 × 键踩踏高跳，给自己充分的时间调整落点。

1-2 Jungle Rollers

▶第一个检查点前的平台要拿到绿色宝石才会显形，上去后有6个箱子。



▲利用回转攻击的Y轴判定拿到第二层的箱子。

1-3 The Great Gate

▶遇到这种铁箱组合时，与被弹的箱子同时起跳即可轻松通过。



▲这里要把乌龟作为踏板拿到守护神。



▲持盾的人类敌人要先踩踏触发他用盾护头的动作，再用回转攻击打飞。



▲在有青苔的地形上行走会打滑，建议用跳跃的方式移动。



▲拿到黄宝石后即可在关卡尽头进入隐藏区域，此前的箱子数量为30个。



▲隐藏区域见到的第一朵食人花一定不能利用回转攻击打败，否则后面的跳台箱子会被破坏。利用跳台箱子可以翻墙进入墙后的区域，里面有一条命。



▲之后遇到的第二个跳台箱子同理，到后面一直往右走可以拿到很多水果，中途还有一个隐藏的箱子挡道，破坏之后继续往右走能拿到一条命。但如果要全收集的话，还是要走回去把跳台箱子破坏掉。

1-4 Boulders



▲被石头追着跑的关卡，死多了背版就没什么难度。逃跑时的箱子没必要去刻意破坏，因为石头会帮你把箱子压碎。

1-5 Upstream



▲不要在水上的叶子处停留太久，叶子会沉底，不过一段时间后还会重新上浮。



▲拿到绿宝石之后，关卡中间会出现宝石平台，树干底下有一个箱子（被挡住了）。



▲同样是拿到绿宝石后，通过关卡最后出现的宝石平台可以找到本关最后的两个箱子。

1-6 Papu Papu



BOSS 攻略

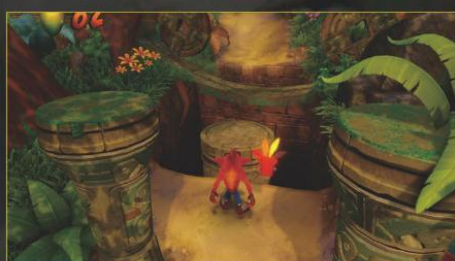
BOSS 只会站在地图中间使用一招,把手杖敲向古惑狼,然后用手杖原地转2圈,最后一圈时再次把手杖对着古惑狼砸下,之后重复转圈的攻击模式。只要成功踩踏BOSS即可对他造成伤害,建议直接跑到BOSS原本的座椅上躲避扫地攻击,再直接跳过去踩踏,如此反复即可。完成本关后可以在附近的Coco's Time Machine处让Coco入队。

1-1 Rolling Stones

▲第一个跳台箱子最上方能拿到一个开启奖励关卡的角色头像。



▲第一个检查点后有一个炸药箱和木箱的组合,中间的木箱内有一条命,有一个角色头像则在左上角的箱子内,要赶在炸弹引爆前拿到。



▲这种没有被青苔覆盖的小平台会在踩上去后落下,切勿久留。



▲拿到蓝宝石后,关卡中会出现宝石平台,可以找到6个箱子,拿完后再次跳上平台返回。

1-8 Hog Wild

▲骑猪跑路,只要背好版就没什么难度了。

1-9 Native Fortress

▲刚开始的守护神要用乌龟作为跳板才能拿到。



▲这里的箱子和刚才的守护神同理,同时还能翻墙走捷径。



▲拿了红宝石之后,中途可通过宝石平台前往隐藏区域,顶上的云可以作为平台往右走,这里共有二个箱子。

2-1 Up The Creek

▲这里的机关箱子启动后往回走,到瀑布的位置可以发现左侧角落多了2个箱子。



▲奖励关卡里,要记得留足够的木箱给自己垫脚过去。

2-2 Ripper Roo**BOSS 攻略**

BOSS 只会在地场内跳来跳去,需要引爆从瀑布流下的炸弹给予其伤害。BOSS 的行动轨迹固定,每受一次伤害会改变一种行动轨迹。满血时以“^”轨迹跳跃,受一次伤害之后改为“▽”轨迹,再次受伤会改为“◇”轨迹。由于行动模式固定,所以在固定地点引爆炸弹即可百分百打倒BOSS。

第一次:当左侧的炸弹到中间一排时将其引爆。

第二次:当右侧的炸弹到中间一排,BOSS 身上的灰尘消失时把右侧炸弹引爆。

第三次:当BOSS 身上的灰尘消失时,把右上角的炸弹引爆。

2-3 The Lost City

注:本关拿到绿色宝石的要求为一命全收集,需要多次反复练习。



▲关卡刚开始,左侧的两个箱子要从走廊外侧绕过去才能拿到。



▲这种悬浮小平台会落下，踩上后要立即脱离。



▲蝙蝠群需要打飞两侧倒挂的引路蝙蝠才能消除，不过可以利用无限蝙蝠的特点刷水果赚命。



▲第一个检查点左边的小房间上方有一个机关箱子，要利用房间里的水果箱去顶撞。启动之后，检查点不远处的空白箱子显形，可以把它作为踏板拿到上方的角色头像。



▲要把这里的蜥蜴作为踏板才能拿到角色头像和命。



▲墙壁上的小平台切记要贴墙站再去踩，要不然很容易踩空。



▲启动这里的机关，就能让上方检查点附近的空白箱子显形，从检查点稍微往前一点的亭子处往里走再右拐，即可拿到第三个角色头像。



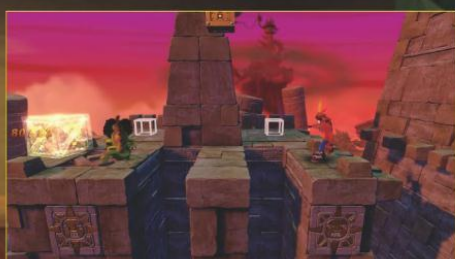
▲若挑战第一个奖励关卡失败，那么失败后一定要先贴墙再跳过去，否则会踩空小踏板一落千丈。



▲关卡后期的悬浮桥要跳着过。



▲第二个奖励关卡要学会数水果箱的剩余踩踏次数，需要反复练习。



▲关卡最后要用蜥蜴作为踏板才能触发机关，破坏最后两个箱子。

2-4 Temple Ruins



▲本关没有隐藏关，但关卡内的机关陷阱众多，特别是柱子之间的长枪。



▲眼镜蛇的攻击距离仅为1格地板，我们可以以隔一格地板的距离跳过去踩它。



▲这里大胆往左走，一路全是隐藏地板，返回的时候别忘了把箱子都破坏掉。

2-5 Road To Nowhere



▲关卡地形险恶，跳跃的时候一定要用影子判断落点。浅色木板为安全地带；深色木板只是临时踏板，踩了就会掉落；踩在蓝色木板上会逐渐下滑。还有一种两侧深色短板的，当它不存在就好了。



▲这个敌人无法打飞，只能跳过。别想利用地形搞它，它是永久浮空的。



▲拿到红宝石后，某个检查点旁有宝石平台，隐藏区域内有9个箱子，返回红宝石平台即可回到检查点。



▲关卡最后的难点就是踩乌龟过深坑，切记不要把乌龟打飞了。



▲终点前还有一个红宝石平台，之后一直对着水果的位置往前跳（水果下方是隐藏平台），找到最后两个箱子。

2-6 Boulder Dash



▲被球追的关卡，背叛了依然没难度。收集紫色宝石后，关卡最后有宝石平台，隐藏区域内有剩下的18个箱子。

2-1 Whole Hog



▲骑猪关卡，背叛了没难度。

2-8 Sunset Vista



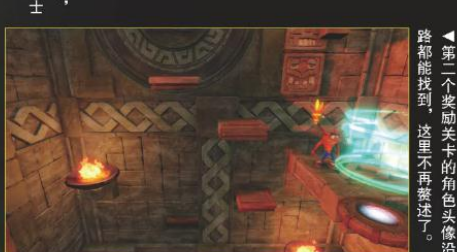
▲第二个检查点左边的房间上方有一个守护神。



▲这里检查点右上方的机关箱子，需要引诱右方的一只蜥蜴过来作为踏板，启动后就能从前面的小亭子内往左走破坏箱子，内含一个N博士的角色头像。



▲这里要把木箱作为踏板上去才能拿到N博士的角色头像。



▲第二个奖励关卡的角色头像沿路都能找到，这里不再赘述了。

2-9 Koala Kong



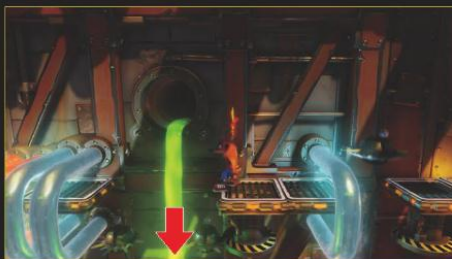
BOSS 攻略

BOSS 只会丢石头，而且第四个必定是大石头，大石头砸过来后留在我方区域，用回转攻击把它打回给BOSS 即可造成伤害，注意不要在BOSS 身前有矿车的时候攻击，否则前功尽弃。难点在于在BOSS 丢出大石头前，我方区域会有炸弹箱干扰，BOSS 血量越少，炸弹箱的数量越多，但只要明白炸弹箱在引爆前都只是摆设，那么立回起来就不会感到困难了。

3-1 Heavy Machinery



▲关卡内有冷热两种管道，冷管道对古惑狼没有影响，但碰到热管道即死，要注意。



▲角色头像右侧的深坑处有两个敌人，避开它们跳下去就能发现隐藏区域，里面有第二种角色头像和一条命。

3-2 Cortex Power



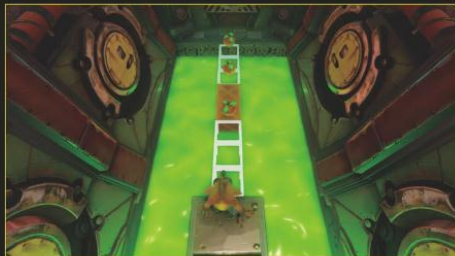
▲第一个岔道，两边均有箱子收集品，难度都差不多，但右边途中有检查点，根据总体难度建议以下的顺序展开收集：右一检查点→启动机关箱子→汇合点检查点→直行→在下一个汇合点走宝石路线折返→回到汇合点原路直行。



▲上图左侧路线的岔道，需要拿到蓝宝石才能开启左侧的宝石平台，另外在这个岔路前没有任何箱子，无需折返探索。



▲宝石路线上有木箱和炸弹箱组合成的道路，折返的时候再把它引爆。



▲右侧路线的岔道，走右边能触发机关箱子，让终点前的空白箱子显形，往左就是岔路汇合点。

3-3 Generator Room

注：本关拿到黄色宝石的要求为一命全收集，需要多次反复练习。



▲本关的平台之间经常有敌人阻碍跳跃，建议跳跃的同时使用回转攻击，以免被撞倒。



▲这里的机关箱子能开启前方不远处的隐藏道路，机关前的临时平台被踩落之后只要稍等就会复原。



▲经由上图的机关箱子延伸出的道路，右侧平台在踩上不久后会掉落，拿东西要尽快。可以用踩踏的形式破坏上面的箱子，保证落地之后有充足的时间拿完物品。

▶关卡最后部分的蓝色管道没有伤害判定，可以贴身起跳。



3-4 Toxic Waste

注：本关拿到蓝色宝石的要求为一命全收集，需要多次反复练习。

▶本关的难度不高，也没有收集难点，只要能顺利避开滚动的铁桶就能到达终点，后期面对弹起来的铁桶时，若对自己的判断技术没有自信，还可以从铁桶的侧面绕（跳）过去。



3-5 Pinstripe Potoroo



BOSS 攻略

BOSS 会在场景的左中右位置连射机关枪，古惑狼只能选择在他上弹的时候发动攻击才能奏效，其他时候只能躲到沙发后面防子弹。BOSS 前期每发射一轮就要上一次弹药，半血以下就比较随意，看准他敲枪的时机过去攻击即可。

3-6 The High Road

▶关卡开始时往后走，位置触发隐藏地板，可在尽头找到多个木箱。



▲某些间隙必须要利用乌龟作踏板才能越过，不要把它们都打飞了。



▲某个检查点左侧上方有个箱子，要利用左边一叠箱子垫脚才能拿到，别漏了。



▶奖励关卡的后面有两层箱子，要先走下面，到右边利用弹跳箱子到达上方才能全部收集。



3-1 Slippery Climb

注：本关拿到红色宝石的要求为一命全收集，需要多次反复练习。



▲本关的机关很多，需要算好机关的时间谨慎行动。



▲关卡开始不久的这个部分，要回到平台上必须算好时间，否则就得从头开始，大约平台移动到自身左角45°时就往外走，即可顺利回到平台上。

▶这种上下移动的平台，可根据墙上的凹槽判断其到达最高点的时机。



▲奖励关卡有很多炸药箱，路过的时候别忘记引爆了。

3-8 Lights Out

注：本关拿到紫色宝石需要先拿到黄色宝石且一命全收集，需要反复练习。

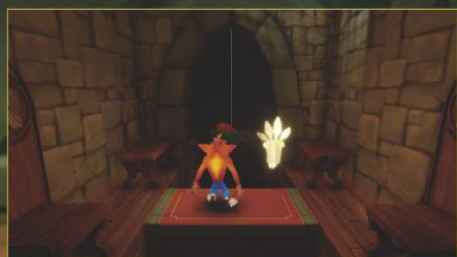
▶关卡中非常黑暗，需要定期获得守护神照亮周围，所以玩的时候不要在原地停留太久。



▲本关的紫色宝石其实非常好拿。在拿到黄宝石的情况下，在中途就能直接免去后面的困难路段直接抵达终点，而且关卡最后的3个箱子都在这里。

3-9 Fumbling in The Dark

▶一开始往后走能看到多个箱子，别漏了。



▲后半部分开始天花板上经常会突然落下蜘蛛，不要冲得太急，还有个蜘蛛需要作为越过深坑的踏板，分析好周围的情况再确定是否要干掉它。

3-10 Jaws of Darkness



▲若拿了蓝宝石，那么关卡途中会出现宝石平台，这条路线最终会回到该路线的起点附近，不会遗漏收集，所以放心地走去吧。



▲这里的蛇千万不要用回转攻击打掉，否则它会撞到后面的炸药箱，把里面的角色头像一同炸飞。



▲这个地方放胆往左走，能到达奖励关卡的所在地。在奖励关卡所在地前面的小平台往右走，可以通过隐藏道路回到主路线上。



▲奖励关卡有点难度，这里要等淡秒快结束的时候再跳踩箱子落空，否则会因为地面的箱子还没形成而摔下去。

3-11 Castle Machinery



▲若拿了绿宝石，那么关卡一开始就能拿到很多条命并直达终点，用于刷99命的奖杯。



▲关卡内在搭乘上升平台的时候要注意立即换乘，否则会被顶到热管道处直接秒杀。



▲这里要把全部箱子打破并前进的话需要1.5个来回，要合理安排留下的箱子。

3-12 Dr. Nitrus Brio



BOSS 攻略

BOSS 有两个阶段。1 阶段本身无敌，会对古惑狼丢出装有紫色或绿色的化学药剂，紫色的需要避开，绿色的落地后会变成史莱姆，踩踏史莱姆能把它吐的汁液射至 BOSS 处造成伤害，踩踏的时候建议站在史莱姆附近与它一同起跳，这样能百分百踩到它，面对多个史莱姆时，踩踏第一个史莱姆后长按 X 键等剩下的自投罗网即可。BOSS 血量越低，丢出紫色药剂和绿色药剂的数量就越多。注意不要近身，BOSS 会使用化学药剂爆炸把古惑狼炸飞。

当 BOSS 的血量剩余最后一格的时候会变身，之后要站在其震落的石块上等他过来后起跳踩踏，反复几次即可搞定。

3-13

The Lab

注：本关拿到黄色宝石要求一命全收集，需要反复练习。



▲本关的机关都是一个套路，触发机关箱子后在规定时间内通过眼前的障碍，前进时记得先判断好前方的地形。



▲关卡中有两个地方有史莱姆把守，只要不靠近它的出生地点，就会无限生成，不过这里的史莱姆不像上一关那样难缠，可以用回转攻击直接打飞。



▲本关的新敌人，在他双手不放电的时候可以回转攻击将其打晕，然后要迅速绕过去。注意即使他晕眩了，双手还是会持续放电，切勿靠近。

3-14

The Great Hall



没有任何收集要素的关卡，一开始就能直接过关。但集齐 26 颗钻石后，可以经过宝石路线到达终点触发另一个通关动画。

3-15

Dr. Neo Cortex



BOSS 攻略

BOSS 会在背景里射电球攻击古惑狼，其中绿色电球能被回转攻击反弹回去，BOSS 血量越少，完全反弹所需要的绿色电球数量就越多，同时 BOSS 的攻击也会多样化，下面给出电球的种类和应对方法。

紫色：直接射向古惑狼，直接走开即可。

蓝色：射到场景外面，然后蓝色电球会横穿场地。若 BOSS 只发射了一个蓝电球，那么蓝点球就会以曲线的轨迹移动，若发射多个，那么蓝色电球只会横向移动。横向移动的很容易回避，曲线运动的就要在它落到最低点的时候再跳过去，建议站在屏幕左侧回避。

以下是 BOSS 血量剩余量与攻击顺序的关系。

- 5: 2 紫 1 绿
- 4: 1 紫 1 蓝 1 紫 2 蓝 2 绿
- 3: 1 紫 2 蓝 1 紫 1 绿
- 停顿后，2 蓝 2 绿 1 紫
- 2: 5 紫 1 绿
- 1: 绿

白金攻略

白金流程

奖杯总数 23 铜杯 8 银杯 7 金杯 7 白金 1

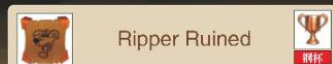
- 一周目随意过关，无视所有收集。
- 优先拿 6 颗特殊宝石。
- 每关开始全收集。
- 竞速拿齐 26 个黄金遗物（或更高级别）。
- 检查并清理剩余的杂项奖杯。



取得条件：获得其他奖杯



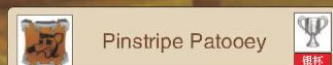
取得条件：流程奖杯



取得条件：流程奖杯

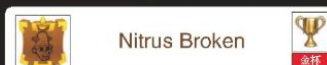


取得条件：流程奖杯



取得条件：流程奖杯

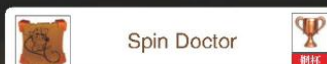
全奖杯难度	9/10
白金所需时间	20小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



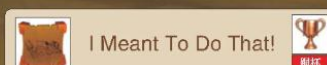
取得条件：流程奖杯



取得条件：流程奖杯



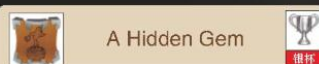
取得条件：在一关中，用回转攻击击飞一个敌人砸向另一个敌人两次



取得条件：用回转攻击击飞奖品道具



取得条件：收集三个角色头像后进入奖励关卡



取得条件：得到特殊宝石后发现一条宝石路线



取得条件：在 Sunset Vista 关卡中获得钥匙

奖杯说明：钥匙位于博士的奖励关卡中。

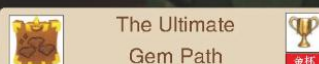


取得条件：在 Jaws of Darkness 关卡中获得钥匙

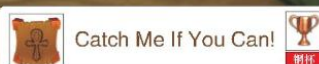
奖杯说明：同上。



取得条件：取得 13 颗钻石

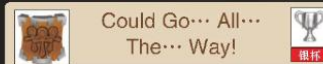


取得条件：取得 26 颗钻石



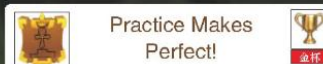
取得条件：取得 5 个遗物

奖杯说明：遗物为竞速模式的达标标准。



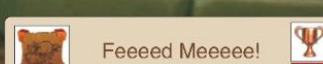
取得条件：取得 10 个遗物（黄金或更高级别）

奖杯说明：难度较高的奖杯，具体跑法请参考光盘视频。



取得条件：取得 26 个遗物（黄金或更高级别）

奖杯说明：同上。



取得条件：被食人花吃掉

奖杯说明：1-2 关卡就有食人花。

I See London,
I See France

取得条件: 被电死
奖杯说明: 后期关卡中不缺电流陷阱。

The Box That Broke
the Bandicoot's Back

取得条件: 一关内不收集箱子过关



No Holds Barred



取得条件: 用 Coco 的回转攻击击倒 5 名敌人



On Cloud 99



取得条件: 积累 99 条命
奖杯说明: 拿到绿宝石后在 3-11 使用宝石路线拿命→载入存档如此反复。

《古惑狼2》 全关卡要点 & 奖杯攻略

注 关卡序号根据关卡所在层数从左至右编排。

关卡的选择

二代的关卡不再像第一代那样随流程走, 整个流程共分为 5 个大关卡, 每个大关卡里有 5 个小关卡。大关之间循序渐进, 要把 5 个小关卡全部过关, 再把该大关的 BOSS 打完才能继续前进, 不过小关卡之间的顺序随意。让角色站在选关房间的中间, 即可按 L1 或 R1 前往其他已完成大关的所在地。

特殊宝石取得地点

由于本作特殊宝石的取得方法与全收集无关, 所以把这些关卡独立列出, 方便读者查阅。

1-1 Turtle Woods: 不破坏宝箱到达终点。

1-2 Snow Go: 从 2-3 (Air Crash) 进入本关的秘密区域才能获得。

2-5 The Eel Deal: 关卡第一个分岔路往右走, 能看到放有一堆绿箱

子的房间, 房间尽头的墙壁是可以穿过的, 宝石就在最深处。

3-1 Plant Food: 在规定时间内到达终点。

4-5 Bee-Having: 关卡中途有一个用绿箱子堆起来的楼梯, 走到最顶 (不会爆炸) 即可进入宝石所在的隐藏区域。

隐藏关卡

本作还有 5 个隐藏关卡, 需要在某些关卡中到达特殊地点才能开启, 特殊关卡所在的层数为 B1 层, 需要开启其中一个才可以从第一层往下走。另外, 在隐藏关卡 Game Over 时, 选择再次挑战会对对应名字的原关卡开始。

1. Air Crash: 3-4 (Bear Down) 到达终点后往回走, 抵达湖中的小岛即可开启。

2. Snow Go: 2-3 (Air Crash) 见到第一个滑板后不要乘坐, 利用水上的木箱到达右前方的平台处。

3. Road to Ruin: 4-2 (Giggin' It) 后期, 在绿色感叹号箱子前有两朵花, 用重压干掉左边的那朵即可开启。

4. Totally Bear (隐藏关 26): 3-5 (Un-Bearable) 经过最后骑完小熊的阶段后往回走, 用大跳越过深坑找到小熊。

5. Totally Fly (隐藏关 27): 4-1 (Hangin' Out) 在本关水晶前的检查点往右走, 跳入洞穴能进入隐藏区域, 走到最深处即可跳转区域。

关卡要点

全收集建议: 和 1 代一样, 建议把特殊宝石收集完毕后再来达成全收集, 另外通关之后古惑狼可以按 R2 加速跑, 最好通关后再来挑战竞速模式。

1-1 Turtle Woods

▶ 第一个检查点前有暗门, 跳起来用空中重压即可进入隐藏区域, 完成隐藏区域的内容后将回到原地。



▶ 注意这类敌人都不能横向接触, 只能先从上方蹂躏打出硬直后再正式攻击将其打飞。

▶ 隐藏区域这里, 中间的平台需要从右侧平台用大跳上去。



▶ 隐藏区域后半部分的高台要在小鸟的头缩到底前, 从它们的背部跳上去。

▶ 隐藏区域最后有绿色机关箱子，把全部硝化箱子破坏掉吧。



▲ 路上的这些深坑可以直接用回转上升跳出来，省去一点时间，通关后甚至还可以配合奔跑直接跳过去，但对操作要求比较高。

1-2 Snow Go

注：本关必须通过隐藏区域才能达成全收集。



▲ 在冰地板上很难控制角色移动，这里可以用滑铲强行改变走向，但这样的话移动速度会变得飞快，在悬崖上要谨慎使用。



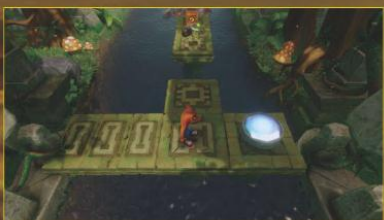
▲ 注意地板！有石砖的位置代表有重物下压的陷阱，陷阱分为自动和被动两种，自动陷阱的重物为木桩，被动陷阱的重物则为巨石，用滑铲直接冲过去吧。

▶ 出洞穴之后往左走能看到绿色机关箱子。



1-3 Hang Eight

▶ 拿到蓝色宝石后，关卡的宝石路线开启，进入隐藏区域，区域最后有绿色机关箱子。



1-4 The Pit



▲ 关卡中有不少改造过的飞鹰，只能踩落将其消灭。



▲ 这种乌龟和先前的乌龟相反，不吃踩落反而吃来自横向的攻击，直接回转攻击即可。



▲ 岔路，水晶在右侧道路，相对难度简单，但右侧道路有两个空白格子，对应它们的机关箱子在左侧道路。若要全收集，就需要两边都晃一遍。



▲ 奖励关卡内有很多空白格子，对应它们的机关箱子在关卡最后，中间有部分作为踏板的水果箱先别破坏掉了。

1-5 Crash Dash



▲ 被球追的关卡，和一代一样，跑多了背叛就没有难度。不用在意追逐中的箱子，球会帮你破坏掉。

Ripper Roo



BOSS 攻略 BOSS 只会在地里瞎跳，每跳一次放置一个炸弹地板，最终会空出一块地方给古惑狼回避。BOSS 还会放置硝化地板，不过会被自己的硝化地板炸晕，此时过去攻击它就好，如此反复即可顺利过关。

2-1 Snow Biz



▲ 拿到红宝石后，关卡途中会出现宝石平台，乘上去就能前往隐藏区域，最后有一个绿色机关箱子，完成区域之后返回宝石平台的位置。



▶ 小心天花板上的冰锥，一旦靠近就会落下。

2-2 Air Crash

注：本关必须通过隐藏区域才能达成全收集。



▲ 一命不死到后面能看到通往死亡路线的平台，这里的终点能获得本关的额外钻石，但必须放弃全收集奖励。



▶ 第一个检查点前，不要登上滑板，通过水上的木箱成功到达右前方的平台上，即可前往隐藏关卡。

资讯汇聚

聚焦国行

特别企划

奖杯珍藏

深度特攻

WALKTHROUGH



▲死亡路线平台后的检查点，要达成全收集的话，在这里要先自己跳到左前方的平台，把箱子全部破坏掉。

2-3 Bear It



▲骑熊赛跑关卡，本作有了加速指令后使该类关卡的难度提升，但依旧是背版就能过。另外，选关的门有一只小熊，踩踏它就能拿到10条命。

2-4 Crash Crush



▲中间的岔路往右走有几个箱子，到达尽头后能返回岔路汇合点。

2-5 The Eel Deal



▲用回转攻击击飞小怪，能让其撞烂风扇的扇叶，给自己更多的行动空间。



▲很多水池里有电鳗，它们不发电的时候在水里是安全的，然而并不能把它们捞飞。



▲在水面浮着的平台只能支撑一会儿，很快就会落入水中，要注意。



▲这种长满刺的老鼠就和之前的乌龟同理，只能踩死。



▲第一个岔路往右走，能进入一个满是绿箱子的房间，其尽头的铁门是虚构的，可以直接穿过，最深处有紫色宝石。



▲第二个岔路，水晶在左边的房间内，右边则是通往终点的道路。

Komodo Brothers



BOSS 攻略

BOSS 是一对鳄鱼兄弟，哥哥只会站在正中央，把弟弟以回旋刃的方式往外推，只要一直回避直到弟弟转晕，再攻击一次弟弟让它自己撞回哥哥那，之后哥哥会疯狂丢刀横扫，躲到其背后即可，如此反复。BOSS 剩下最后一格血时，弟弟在转圈的同时哥哥也会丢刀，要小心回避。

3-1 Plant Food



▲在抵达第一个检查点后，在屏幕右下角的时间倒数结束前冲到终点即可拿到特殊宝石。关卡难度其实不高，谨慎前进即可。

3-2 Sewer or Later



▲这种喷火敌人的攻击时间固定，等喷完火再去把他打飞就好。



▲拿到黄宝石后，第一个检查点前的宝石路线开启，路线里有额外钻石，但没有其他收集要素，到达尽头的话会略过正常路线中的大量箱子和奖励关卡，若想一次全收集的话，拿到额外钻石就死一次，从检查点开始走正常路线就好。



▲这种转速快的扇叶前的小怪会无限刷新，直到用回转攻击打飞小怪把风扇撞烂为止。



▲分岔路，右边是正常路线，路上的机关箱子能让岔路左侧最深处的空白格子显形。

3-3 Bear Down



▲骑熊赛跑，背版即可轻松达成全收集。



▲在终点前往回走，到达湖中央的岛屿可以跳转至隐藏关卡，但关卡的收集记录不保留，如果成功全收集，那么这次还是先过关为好。

3-4 Road to Ruin

注：本关的全收集需要通过隐藏关卡才能达成。



▲注意这种棕色平台站久了会下落。



▲新的蜥蜴敌人，只有滑铲能把它干掉。



▲在第一个检查点不远处有进入死亡路线的平台，因为距离起点很近，所以很容易达成。死亡路线设有箱子收集，尽头有一颗额外钻石。



▲死亡路线上有丢木桩的猩猩，木桩是可以回转攻击打飞的。

3-5 Un-Bearable



▲被熊追的关卡，其实和被石头追没有任何区别（只是被迫说的话死法不同），依旧是背版即可轻松通过。



▲第二只熊最后会掉入深坑，这里我们也跳进去的话就能进入隐藏区域，里面有很多箱子，抵达隐藏区域的终点会回到第二个检查点前。隐藏区域内有不少硝化箱子，可以先不跳下去，往前走一点触发绿色机关箱子后再前往，奖励关卡同理。



▲最后骑小熊逃离大熊的追捕后往回走，跳过深坑，走到小熊所在的位置即可开启隐藏关卡。

Tiny Tiger



BOSS 攻略

场地里只有 9 个悬空的绿灯平台，一段时间后随机几个平台闪红灯然后掉落，而 BOSS 会一直跳跃追着古

惑狼，我们要做的就是将 BOSS 引到即将掉落的平台处。当 BOSS 掉下去后，剩余的部分平台也会出现掉落预警，此时要赶紧到达绿灯平台避难，最后留下的平台数量与 BOSS 残留的血量挂钩。建议一开始以正方形轨迹吸引 BOSS，等红灯平台出现后立马跳上红灯平台再脱离，这样 BOSS 就会跟着古惑狼的轨迹乖乖地跳进深坑。

4-1 Hangin' Out



▲在管道里行走的时候要注意从视野死角扑过来的敌人。



▲如图中的检查点，往后走（检查点反方向）能进入隐藏区域，抵达尽头可解锁隐藏关卡。



▲本关的奖励关卡中有大量硝化箱子，可以在进入之前先往前走一点，触发绿色机关箱子后再去挑战。不过这样一来，后期的木箱需要用回转上升这一技巧才能踩上去。

4-1 Diggin' It



▲本关有能连续射出爆炸种子的花，只要靠近它就能令其畏缩，但此时碰到它还是会死，要在其上方用重压才能搞定。面对多个这种花时，可以随爆炸的节奏起跳，在爆炸的同时跳跃到最高点就可以避免被炸死。

▶ 会移动的雕像，但其移动轨迹固定，可以轻易绕过去。



▲ 关卡中有岔路，左边是死亡路线，有箱子和额外钻石，右边则是水晶的正常路线。



▲ 关卡中的蜂巢是一大难题，不仅无法摧毁，而且从中无限跑出来的蜜蜂虽然可以被打飞，但其攻击速度很快，一不留神就会致死。一般情况只有迅速逃离蜂巢所在的地台才能完全摆脱蜜蜂，这里建议当看到蜜蜂进入玩家视野内的时候就用回转攻击，这个时机刚好可以把蜜蜂打飞。



▲ 在岔路汇合点不远处，打败左侧平台上的花即可开启隐藏关卡。

4-3 Cold Hard Crash



▲ 其实这里的箱子都能用跳跃攻击破坏，再跳起来拿水果，最高的箱子可用回转上升直接站上去。



▲ 本关的死亡路线位于关卡中间，上去有箱子和额外钻石，不过通过这个区域之后，会直达在整个关卡的第三区域（第二区域是洞窟内），第二区域的箱子就无法破坏收集，所以这里需要原路返回到第二区域，有点难度。另外，死亡路线最后的硝化箱子分布过于严密，加上冰地板的干扰使得很难准确避开它们，这里建议从关卡一开始就不要受到任何伤害，因为死亡路线里有一个守护神，而到死亡路线之前又有两个守护神，只要一路不受伤便可在死亡路线的中间部分触发无敌效果，直接撞坏所有挡路的硝化箱子。



▲ 这里硝化箱子的后面还有一个加命的箱子，不过就算不拿，在最后引爆硝化箱子的时候也能顺便把它带走。

4-4 Ruination



▲ 第二个检查点前的机关箱子启动后，附近的空白格子都会变成硝化箱子，要在触发机关的同时往前冲刺，尽可能在硝化箱子把自己围住前逃离这里。



▶ 拿了绿宝石后，关卡途中便会现出空白平台，进入室额外钻石。

4-5 Bee-Having



▲ 古惑狼在泥泞地台上攻击时会直接钻进土里，在土里不会受到除了硝化箱子、炸弹箱子以外的攻击，还能发动攻击打飞敌人，按下跳跃键即可解除潜地模式。



▲ 本关有许多大型蜂巢，与之前的蜂巢相比，大型蜂巢会一次性派出多只蜜蜂，不是一招回转攻击就能轻松解决的阵容，遇到大型蜂巢一定要全力逃跑。



▲ 在海底破坏硝化箱子的时候切勿靠得太近，击中后要立即远离，否则很容易被炸死在海底。



▲ 关卡中有一组看似叠起来一堆的硝化箱子，其实都是假的，到达这叠箱子的最顶层即可前往隐藏区域，尽头有特殊宝石。

Dr.N.Gin



BOSS 攻略

比较简单，但有需要耐心去打的 BOSS。BOSS 共有三个阶段，第一阶段用机器人的两手发出激光扫射攻击，看准后很容易回避。第二阶段会从肩部放出导弹，在左边放出的导弹跑到最右边即可多开，反之亦然，当其中一边肩膀被破坏后，导弹改为横向轨迹，跳起来即可回避。第三阶段 BOSS 会针对平台攻击，被轰炸的平台在一段时间后恢复。古惑狼要做的就是机器人的两手、双肩护甲打开的时候按按键丢水果，把这几个部位全部打烂，第三阶段在 BOSS 发射激光把平台摧毁前丢出水果炸炮口即可。由于 BOSS 会左摇右晃，所以击败他还是花不少时间，切勿急躁。

5-1 Piston It Away

▶ 关卡中出现的都是新敌人，图中的这种只能用滑铲打飞。



▲ 这种敌人有两种形态，触手散开的时候只能用踩踏干掉，触手在头顶聚合的时候只能用滑铲打飞。



▲ 关卡中途有死亡路线，内有收集要素且不能返回，建议先进去死一次，再把正常路线上的箱子全部破坏后再来（难度较大），途中的奖励关卡建议先不去，等折返的时候再去，可以作为检查点，减少回程的难度。



▲ 奖励关卡的难度非常高，要先到最后面触发机关箱子再回到初始位置破坏星形的箱子，难点在于中间有一组 1+3 的硝化箱子组合，要用回转上升才能跳过去。关卡原本的意思是保留 2 层水果箱当踏板踩回去，但那样难度更大。



▲ 奖励关卡最后的深坑要利用边缘跳才能比较轻松越过。



▲ 回程时，这里要用回转上升才能上去。



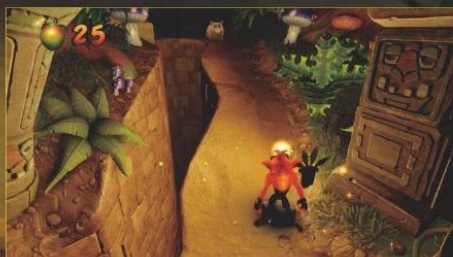
▲ 死亡路线的检查点后，这个位置要在越过去用滑铲击败敌人后立即跳跃，否则会滑铲到电击枪的开关上。

5-2 Rock It

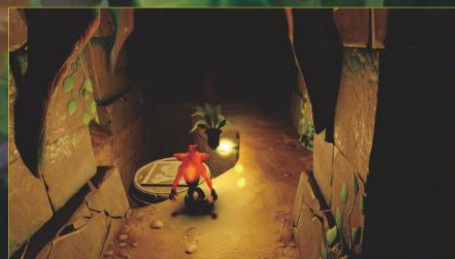


▲ 利用火箭背包飞行的全新关卡，操作方法需要花一些时间熟悉，可以在暂停菜单的 Options → Invert Jetpack Controls 一项中选择是否开启上升/下降的按键反向操作。关卡并没有特别难的地方和隐藏要素，就不赘述了。

5-3 Night Fight



▲ 关卡类型和一代的 Lights Out 一样，要在光芒结束前抵达下一个有荧光蜻蜓处采光，否则根本看不见前方的道路。



▲ 死亡路线的位置很明显，它与正常路线作为岔道，最后有汇合点。这里有两个箱子和额外钻石，箱子位于汇合点不远处，若只是全收集，可以先走正常路线，在汇合点往左走把箱子破坏。当然，如果背版技术够硬，也可以先走死亡路线再折回，但这样做就要摸黑前进了。



▲ 奖励关卡也需要采光，无论是怎样的木箱最好都一次打完，免得摸黑前进，给自己增加危险。

5-4 Pack Attack



▲ 又是用火箭背包的关卡，不要急躁，慢慢摸过去就可以了。

5-5 Spaced Out



▲ 关卡一开始注意不要碰到移动平台的红色热管部分。



▲ 若能收集到所有特殊宝石，那么可以进入本关的宝石路线。宝石路线的尽头只有一颗额外钻石，没有箱子的收集要素。其位置就在关卡开始后不远处，如果还是嫌远，可以先死几次，这样的活宝路线旁边的木箱就会变成检查点。



▲奖励关卡有铁框木箱的地方，在炸弹引爆之前可以用大跳跳过去，炸弹引爆后，就只能用回转上升的方法上去了。



▲关卡后面有几个上方有电击枪的地形，要先跑到中间的开关然后迅速起跳脱离才能通过。

Dr.Neo.Cortex



BOSS 攻略

非常简单的最终 BOSS，他并不会攻击，只会逃跑，在抵达飞行路线的终点前攻击他三次即可结束战斗，注意中途不要撞上障碍物即可，另外古惑狼的回转攻击会减慢自身的速度，没有十足的把握最好不要盲目攻击。若玩家的速度过慢，BOSS 还会在远处等你，可以先摸索好路线，第二次再集中精力去干掉他。

0-1

Air Crash



▲2-2的隐藏关卡，到达尽头之后能触发绿色机关箱子，之后会回到2-2的开头，照常攻略即可达成全收集。

0-2

Snow Go



▲1-2的隐藏关卡，到达尽头之后可获得红宝石，之后会到达1-2的第二区域，但此时已经不能全收集，随便打打就好。

0-3

Road to Ruin



▶0-3的隐藏关卡，把这里的几个箱子打了才能达成全收集。走一会儿就能到达0-4的起始位置。



▲注意开头的一堆箱子中有一个炸弹箱。

0-4

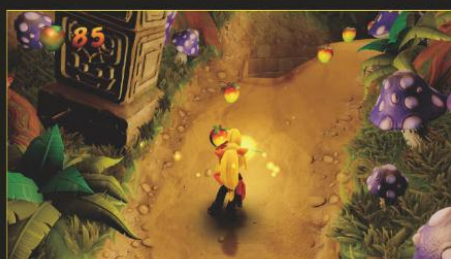
Totally Bear



▲独立的隐藏关卡，内容是骑熊赛跑，地形比以往的稍微困难点，但难度就不大难度了。

0-5

Totally Fly



▲类似5-3的独立隐藏关卡，难度不大，只要全力冲刺保持采光即可。

白金攻略

白金流程

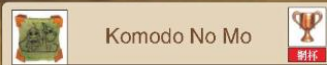
奖杯总数 25 铜杯 7 银杯 11 金杯 6 白金 1

- 一周目随意过关，根据关卡情况判断是否要拿全收集钻石。
- 开启隐藏关卡并拿齐5颗特殊宝石。
- 开始补足全收集并拿完额外钻石。
- 竞速拿齐所有黄金遗物（或更高级别）。
- 检查并清理剩余的杂项奖杯。

全奖杯难度	7/10
白金所需时间	10小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



取得条件：流程奖杯



取得条件：流程奖杯



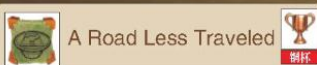
取得条件：流程奖杯



取得条件：流程奖杯



取得条件：流程奖杯



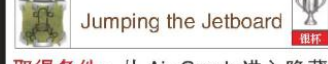
取得条件：完成一个奖励关卡



取得条件：探索宝石路线

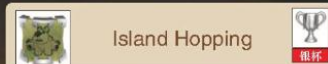


取得条件：探索死亡路线



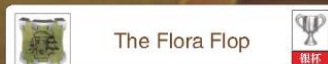
取得条件：从 Air Crash 进入隐藏关卡

奖杯说明：方法参照攻略部分。



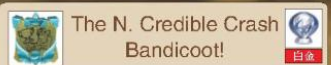
取得条件：从 Bear Down 进入隐藏关卡

奖杯说明：方法参照攻略部分。

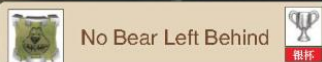


取得条件：从 Diggin' It 进入隐藏关卡

奖杯说明：方法参照攻略部分。



取得条件：获得其他奖杯



No Bear Left Behind



取得条件: 从 Un-Bearable 进入隐藏关卡

奖杯说明: 方法参照攻略部分。



Hang In There, Maybe!



取得条件: 从 Hangin' Out 进入隐藏关卡

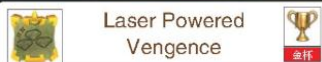
奖杯说明: 方法参照攻略部分。



One Man's Trash



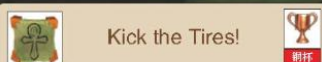
取得条件: 取得 21 颗钻石



Laser Powered Vengeance



取得条件: 取得 42 颗钻石



Kick the Tires!



取得条件: 取得 5 个遗物

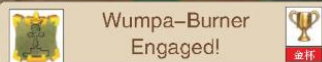


Light the Fires!



取得条件: 取得 10 个遗物 (黄金或更高级别)

奖杯说明: 难度较高的奖杯, 具体跑法请参考光盘视频。



Wumpa-Burner Engaged!



取得条件: 取得 26 个遗物 (黄金或更高级别)

奖杯说明: 同上。



A Helping Paw



取得条件: 踩踏选关区域 2 层的小熊

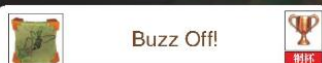


Crash Cubed



取得条件: 骑熊赛跑的关卡中, 撞到障碍物再掉到河里

奖杯说明: 2-3、3-3、0-4 均可达成。

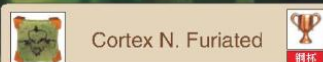


Buzz Off!



取得条件: 被蜜蜂蛰

奖杯说明: 4-5 和 4-2 均可达成。



Cortex N. Furiated



取得条件: 忘记博士的嘱咐

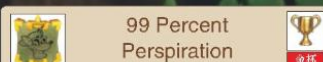
奖杯说明: 不拿水晶过关就会触发对话, 反复 3 次即可。



Boom Shakalaka!



取得条件: 用 Coco 的空中重压击倒 5 名敌人



99 Percent Perspiration



取得条件: 积累 99 条命

奖杯说明: 在 4-5 的第一个检查点前有个大蜂巢, 站在蜂巢前, 看到第一只蜜蜂钻出蜂巢后立即对蜂巢滑铲接回转攻击, 若能用这招一发清理掉所有蜜蜂, 那么就能获得一条命, 由于蜜蜂无限出现, 所以可以无限刷。由于检查点就在旁边, 所以即使失败了也不用担心跑路。

《古惑狼 3》 全关卡要点 & 奖杯攻略

注: 关卡序号根据关卡所在层数从左至右编排。

关卡的选择

《古惑狼 3》的选关界面与二代类似, 要先打完某个区域的所有关卡才能开启其他大关的选择权, 选择的时候先让古惑狼踩上对应关卡的按钮, 再让角色进入于屏幕中

央出现的异世界即可。在选关平台中央的电脑处可按 R1 键选择是否让 Coco 入队, 不过进入某些必须用 Coco 的关卡时会强行换人, 是否入队对攻关没有任何影响。



特殊宝石取得地点

本作特殊宝石的取得方法依旧与全收集无关, 哪关能收集到哪种宝石, 可以在关卡信息上直接看到。这里把所有特殊宝石的取得方法列出, 方便读者查阅。

黄: 27 Hang'em High, 达成 10 关的计时条件, 拿到 10 个遗物后, 第 27 关开启, 在 27 关内才能拿到。

红: 12 Deep Trouble, 正常行进

到终点触发感叹号宝箱后折回, 从之前有隐藏箱子的地方往前走到达另一个终点。

紫: 13 High Time, 在死亡路线的最后。

蓝: 20 Tomb Wader, 在死亡路线的最后。

绿: 25 Flaming Passion, 在死亡路线的最后。

隐藏关卡

本作还有 2 个隐藏关卡, 需要在某些关卡中到达特殊地点才能进入, 但与二代不一样的是, 这些特殊关卡在首次进入后不会出现在选关界面中, 下次进去的时候还得用同样的方法前往。

Hot CoCo: 在 14 关开始后不

久左侧有个路标图案为外星人 (有只鸟会撞上去), 撞倒它即可进入 (竞速模式无效)。

Eggipus Rex: 11 关进入宝石路线后, 被恐龙追的部分接触第二个翼龙即可进入。

追加关卡

收集 10 个遗物后, 选关平台正中央的等会点亮, 进入之后便可看到选择 26 ~ 30 关的地点, 除了 26、27 关外, 剩余 3 关都需要收集更多的遗物才能进入。



关卡要点

全收集建议: 由于古惑狼随着流程的推进, 能学到各种各样的新技能, 所以这里建议不妨等学得所有技能之后再回来收集, 相对来说会方便不少。

1 Toad Village



▲作为第一关, 本关的难度可谓十分简单。关卡两侧的石墙是可以站上去行走的, 竞速的时候不妨利用这一点越过各种敌人和深坑。



▲本作中会出现原地旋转的箱子，内含的物品根据破坏时箱子表面的图标而定。若一段时间不破坏它，那么它会变成无法摧毁的铁箱子，收集的时候要注意优先打破它们。

2

Under Pressure



▲全新的海底关卡，虽然根据操作教学按 X 键能加快游泳速度，但其实用回转攻击来移动更为灵活方便。



▲关卡后期能拿到导弹发射器，除了可以远程搞定敌人外，还能破坏位于海底的珊瑚和铁球，不少珊瑚上藏有箱子，别遗漏了。在持有导弹发射器的状态下，发射器能为角色抵御一次伤害并换环。

3

Orient Express



▲妹妹骑老虎赛跑的关卡，背版的话依旧没有难度，但要注意本作的加速与二代不同，是即时加速，只要松开加速键就会恢复正常速度。另外，老虎加速能撞碎滚动的木桶。



▲有些箱子被气球挂在空中，收集的话要注意别漏了。



▲关卡中有几个背着木板的人，踩上木板能够跳到城门上方，部分城门上有收集要素。

4

Bone Yard



▲一开始会被恐龙追，只要专心跑路即可，途中的箱子恐龙会帮你踩碎。



▲甩开恐龙之后进入关卡第二部分，路上的杂草会减慢角色的移动速度，可用回转攻击清理。



▶注意沼泽地里有的一些潜伏的敌人，从他们身上滑铲并跳跃过去即可甩掉。



▲拿到红宝石后，关卡途中出现宝石平台，宝石路线直通另一个终点，终点处有额外钻石。



▶宝石路线中一直处于被恐龙追的状态，专心跑路，乘上路上的水流能让自己加速。

5

Makin' Waves



▲妹妹骑摩托艇的关卡，操作方面或许会有点飘逸，但好在关卡没有逼人加速逃离的部分，慢慢进行收集即可。

Tiny Tiger



BOSS 攻略 BOSS 会追着角色跳几次，然后再拔出武器插进地上，躲开这招之后就能立即发动反击对其造成伤害。BOSS 受创后会暂时脱离场地，并放出一群狮子在场地里横行，狮子只会直线移动，看准移动轨迹回避就好，实在不行也可以用回转攻击把狮子打飞。放完狮子后 BOSS 会再次进入场地重复之前的行动，我们也如此反复行动即可。击败他后，古惑狼获得重压强化的能力。

6

Gee Wiz



▲和第一关类似的场景，没什么难度，两制的石墙依然可以作为前进的道路。

7

Hang'em High



▲极具阿拉伯特色的关卡，注意本关的宝石要从 27 关进入才能拿到。



▲这种猴子非常烦人，要在最顶层罐子偏向它的时候进攻，否则会被直接反杀。当然最好的办法就是跳起来攻击最顶层的罐子。成功把罐子扣在它头上后，需要用滑铲才能把它击飞。

8 Hog Ride



▲骑摩托比赛，由于车子不能倒退，所以做收集的时候要格外小心。建议第一次先收集，第二遍再玩竞速。出发信号灯即将亮绿色的时候按加速键，即可使出完美起步，要多加利用。



▲地上有绿色的加速带，踩上去后会强制纠正车子方向并加速，只要不松开加速键，加速带的加速效果就一直持续，直到跑出赛道、腾空或撞到障碍位置。

9 Tomb Time



▲具有埃及金字塔风格的关卡，关卡内部的陷阱机关很多，行走的时候不要操之过急。



▲地面的石油会让角色打滑，只要走出该区域即可恢复正常。和二代一样，滑铲能强制改变移动方向。



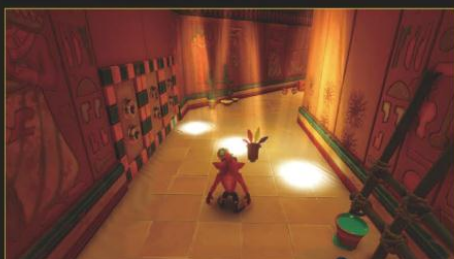
▲这些圆形按钮机关的启动有时限，要尽快通过机关才行。



▲有甲虫图案的地板踩上之后会掉落，要尽快通过。



▲打破周围的罐子即可逼这些乱丢东西的白猴现身，之后在它们身上反复踩踏可获得水果（最多10个）。



▲这种有光的地方暗藏杀机，只要经过有光照射的地方，左墙的机关就会射出暗箭，靠右边的墙行走才能顺利避开。



▲关卡中唯一的岔路，左边路线需要拿到紫色钻石，内含收集要素，右边则是同有收集要素的正常路线。左边路线走到尽头是关卡的终点前，若想全收集，建议先走难度较高的左侧道路，然后往回走到岔路处。



▲这种尖刺地板在刺完全伸出后可以通过，无需等其收回。

10 Midnight Run



▲又是妹妹骑老虎的关卡，敌人和障碍物的种类和之前一样，背版就没有难度了。

Dingdile



BOSS 攻略

BOSS 只会站在正中央攻击，先是旋转射出高空火焰弹，然后再预判角色的走位射出子弹，火焰弹只要看着地上的影子回避即可。BOSS 周围一直有三层打不破的水晶围绕，要等他自己用子弹将其射穿，给我们开辟进去攻击他的道路。BOSS 被攻击后，背部的背包会爆炸，要及时远离，爆炸的同时会有新的水晶围绕在 BOSS 周围，然后重复之前的行动。这里有个邪道打法，若玩家会使用回转上升的技巧，则可以无视水晶直接跳到 BOSS 的所在处攻击，如此反复即可速杀。打败 BOSS 可习得二段跳。

11 Dino Might !



▲场地与之前被恐龙追的关卡类似，所以之前的障碍和敌人就不必多说了。拿了黄宝石后，第一个检查点旁边出现宝石路线，完成宝石路线后会到距离检查点之后一段路的位置，若要全收集的话不仅要打宝石路线，还得往回走，路程较长。



▶宝石路线后半部分还要被恐龙追，这里触碰到到的第二个翼龙即可进入隐藏关卡。



▲忽略宝石平台继续往前走能看到恐龙蛋，打破即可孵出小恐龙，我们可以坐上小恐龙继续冒险一段距离。小恐龙的跳跃力很强，能轻松越过大块岩浆地形，还能无视草从地形的减速效果。一旦被攻击，小恐龙会作为角色抵御一次伤害并消失。

12 Deep Trouble



▲又是潜水关卡，关卡一开始就会送一个导弹发射器，一定要把它保住，因为在第一阶段的末尾有一个箱子藏在珊瑚里，要用导弹将其炸开。



▲这种螺旋桨造成的漩涡一碰即死，要小心。



▲关卡分岔路，上方是正常路线，右边要在正常路线的终点前触发机关箱子才能走。这里不仅有收集要素还有特殊宝石，可以一口气拿到宝石和全收集钻石。

13 High Time



▲又是阿拉伯风格的关卡，本关追加了两侧建筑里的纵火犯，看到地上有黑色的灼烧痕迹就要小心了，后期拿到水果火箭炮之后便可轻易打飞他们。

▶关卡中有死亡路线，但里面除了特殊宝石外就没有收集要素了，死亡路线的尽头是本关的另一个终点。



14 Road Crash



▲骑摩托赛跑关卡，赛道上多了几个坑，选择路线的时候要谨慎。仍然建议先收集再比赛，另外本关开始不久左侧有个图案为外星人的路牌，撞到后可前往隐藏关卡。

15 Double Header



▶和第一关类似的场景，不过这里多了一个双头、体型巨大的敌人，只能用二段跳+踩踏把他们干掉，另外仍然可以利用石墙躲开大部分敌人。

Dr.N.Tropy



BOSS 攻略

BOSS 位于对面的平台，一开始会放一次冲击波，在我方平台附近形成平台，增加我方活动范围，之后 BOSS 就会使出电球和激光来攻击古惑狼。电球分红色和蓝色，红色要跳跃回避，蓝色只要不跳起来就可以避开，激光则分为前、左、右三个方向，保持站在我方平台中间就能有足够的时间反应回避。BOSS 几轮攻击之后会再次放出冲击波，之后进入疲惫状态，第二次冲击波会形成通往 BOSS 处的道路，走过去攻击即可，之后 BOSS 会跳到我方之前所在的平台处重复刚才的行动。要注意，BOSS 移动后会在自身周围释放冲击波，所以要老老实实地等他出招，不要追击。击败 BOSS 能获得持续回转攻击的能力，配合二段跳能轻易越过各种深坑。

16 Sphinxinator

▶又是金字塔风格的关卡，一开始往后走有个箱子。



▲关卡一开始就有分岔路，走左边是捷径，一开始要用二段跳+持续回转攻击的方法越过深坑，但这条路只有加命道具，没有任何收集要素，竞速模式下走这条路所花的时间会更长。



▲拿了蓝宝石后，关卡中途出现宝石路线，路线最终直达另一个终点，只有一颗额外钻石，没有其他收集要素。



▲宝石路线中几乎满地都是石油，记得用滑铲来加速和调整方向。

17 Bye Bye Blimps



▲全新的飞行射击关卡，打破场景里的 7 艘空艇就能过关。场景中还有不少用气球吊起来的箱子，箱子的内容根据气球的颜色而定，橙色就是水果，白底标红十字的就是回复，无论是破坏气球还是箱子都算作收集。飞行时要小心敌机的进攻，由于敌机只会飞到角色正前方发动攻击，所以经常调整视角有助于避开它们。另外，可以在 Options → Invert Vehicle Controls 一项中选择是否开启上升/下降的按键反向操作。

18

Tell No Tales



▲妹妹骑摩托艇的关卡，仍然可以小心翼翼地做全收集，难度不大。



▲在经过前期的道路到达广阔的海域后，右边有一条小船，其附近的浮标有个缺口，穿过那边能找到几个加命道具。

19

Future Frenzy



▲以高科技城市为背景的关卡，难度不大，但注意本关的全收集钻石和额外钻石只能在 29 关里获得。这里有不少与机械相关的敌人，图中的这位只能用踩爆搞定，盲目靠近会被热管烧死。

20

Tomb Wader



▲又是一个金字塔关卡，本关的特色在于时涨时退的水，善用高地形避开即可。



▲关卡还有死亡路线，内含额外钻石。

Dr.N.Gin



BOSS 攻略

BOSS 战要开飞机打机器人，机器人的黄色部位是弱点，但这里要注意准星所在位置不代表炮击目标点，最好一边回避 BOSS 的攻击一边调动准星扫射。第一阶段把 BOSS 所有武器击破之后进入第二阶段，依旧是打黄色的弱点，扫射蹭伤的法打在这个阶段依旧有效。

21

Gone Tomorrow



▲又是高科技城市关卡，本关追加了一种大型机器人，角色靠近后会先由玩家的右、左、右边发射导弹，然后翻转露出弱点，此时攻击它即可将其揍飞。当然，直接二段跳从其侧面绕过去也是一种办法。



▲这里对应空白格子的机关位于道路两侧，用火箭炮轰炸即可，但还有个别格子对应宝石路线的机关。



▶拿到绿宝石后，关卡中途能看到宝石平台，是达成全收集的关键，宝石路线的最后有一个机关箱子，通过这里会回到关卡的第一个区域，会发现这里顶上的某个箱子已经变形。



22

Orange Asphalt



▲又是骑摩托车比赛，要注意路上的警车会左右移动，要算准时机从缝隙处通过，其余的只要背版就没有问题。

23

Flaming Passion



▶阿拉伯风格关卡，古惑狼现在有了水果火箭炮，可以先清理掉道路两侧的纵火犯再安心前进，难度降低了不少。



▲关卡后期有死亡路线，这里有一个特殊宝石，到达路线的终点会回到关卡的正常路线上，距离死亡路线的起点很近，不必往回走了。

24

Mad Bombers



▶还是飞行射击的关卡，只有破坏目标飞机的两侧引擎才算完全击破，其他方面与之前开飞机的时候无异。

25

Bug Lite



▲埃及金字塔风格的关卡，与往常不同的是，进入金字塔后画面会变得黑暗，要触碰萤火虫才能保持光亮，所以切勿在原地停留太久。

资讯汇聚

聚焦国行

特别企划

奖杯珍藏

深度特攻
WALKTHROUGH



▲拿到蓝宝石之后，关卡开始后不久就会出现宝石平台。宝石路线不会像正常路线那样黑暗，但之前金字塔机关都会出现。这里最终有一个额外钻石，除此之外没有任何收集要素。

Dr.Neo.Cortex



BOSS 攻略

BOSS 的攻击方式和初代类似，但中间两个面具对电会干扰战斗。开始要一直回避两个面具的电流和 BOSS 的攻击，BOSS 射出三发子弹后会在场地内从右往左移动边丢炸弹，然后防护罩解除，一段时间后重复之前的行动。我们在 BOSS 丢炸弹的时候就可以开始靠近他（走太早会被炸弹炸到），保证在防护罩解除的同时能打到他。BOSS 被打中后暂时处于眩晕状态，这时我们要做的就是不断攻击把他推进场地中间的洞里（注意自己别掉下去了），BOSS 掉下去后坏面具会把他救出来，接下来反复之前的行动即可。随着 BOSS 的血量减少，两个面具的对决形式都会改变，不过只要注意走位就没什么威胁。击败 BOSS 之后得到加速跑能力，对收集遗物有极大的帮助。

26

Ski CraZed



▶让妹妹骑摩托艇的关卡，本关的水上炸弹很多，不过只要耐心等待，全收集并不困难。

21

Hang'em High



▲本关是第4关的另一条路线，没有任何收集要素，后面能拿到黄色钻石，最后会回到第7关的终点前。

28

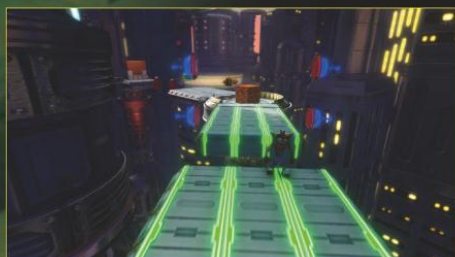
Area 51?

▶骑摩托车比赛的关卡，和以往不同的是，这次的对手全是 UFO，而且场景是夜晚，视野很狭窄，要时刻留意道路上的坑（坑前面都有护栏提示）。警车不再停在道路中央，而是作为过往车辆迎面而来。诀窍依旧是背版，由于道路十分宽阔，所以建议把竞速和全收集一起做了，若能同时达成第一名，那么就能一次性把关卡的全部要素收集完。



29

Future Frenzy



▲19 关的隐藏路线，这里有剩余的收集要素与额外钻石，如果觉得路上的硝化箱子烦人，不妨直接用水果火箭炮把它们炸了。隐藏路线的终点为正常路线的第二区域，全收集的时候要往左走回到第一区域打破箱子，过程比较繁琐。

30

Rings of Power

▶开飞机竞速，要按顺序通过所有圆环才算过关。穿过圆环时按 X 键，可以让飞机回旋并得到更高的加速度（机翼两侧有紫色烟雾），但记得要在需要大幅拐弯的地方按 O 键减速转向。另外，收集和竞速还是建议分开进行。



隐藏 1

Eggipus Rex



▲本关一开始就会送一只小恐龙，若后面小恐龙被打掉，还会在同地点刷新。本关需要借助小恐龙的跳跃力才能顺利到达终点。

隐藏 2

Hot Coco



▲关卡的终点就在起始位置，也没有什么路线可言，只要绕到起始位置左前方的火山后面，在两个石柱中间触发绿色机关箱子即可回来过关，要全收集的话也建议先做这一步。全收集的时候要注意，有个别箱子在水底，需要在高速的情况下借助跳台来获得。完成本关后获得水果火箭炮，能轻易干掉所有类型的杂兵。

白金攻略

白金流程

奖杯总数 25 铜杯 8 银杯 10 金杯 6 白金 1

- 一周目随意过关，根据关卡情况判断是否需要拿全收集钻石。
- 竞速收集所有黄金遗物（或更高级别），开启所有追加关卡。
- 收集 5 个特殊宝石。
- 开始补足全收集并拿完额外钻石。
- 检查并清理剩余的杂项奖杯。

全奖杯难度	7/10
白金所需时间	10小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



The N. Vincible Crash Bandicoot!



取得条件：获得其他奖杯



Tiny Trowned



取得条件：流程奖杯



Penta's Revenge



取得条件：流程奖杯



图 1



图 2

 **Getting Carried Away** 

取得条件: 从 Bear Down 进入隐藏关卡

奖杯说明: 方法参照攻略部分。

 **Leave No Gem Unturned** 

取得条件: 收集 21 颗钻石

 **Bringing Down the House** 

取得条件: 收集 42 颗钻石

 **Giving 102%!** 

取得条件: 收集所有隐藏关卡的钻石

 **Buckle Up, Boys, Buckle Up!** 

取得条件: 取得 5 个遗物

 **Is There a Problem, Granny?!** 

取得条件: 取得 10 个遗物 (黄金级别或者更高)

 **A Nefarious Trophy** 

取得条件: 流程奖杯

 **Mech Wrecked, Again!** 

取得条件: 流程奖杯

 **Cortex N. Carcerated** 

取得条件: 流程奖杯

 **Taking the Scenic Route** 

取得条件: 完成一个奖励关卡

 **A Cut Above the Rest** 

取得条件: 探索宝石路线

 **Not a Scratch (Give It Time)** 

取得条件: 探索死亡路线

 **UFO Xing** 

取得条件: 从 Air Crash 进入隐藏关卡

奖杯说明: 方法参照攻略部分。



图 3

 **Boo-yah, Grandma! Boo-yah!** 

取得条件: 取得 30 个遗物 (黄金级别或者更高)

 **The Riddle of the Sphinx** 

取得条件: 拿到水果火箭炮后, 在第 9 关开头射击狮身人面像下巴左侧一点的位置, 位置正确时准星会变红 (见图 1)

 **Accept No Substitutes** 

取得条件: 游戏完成度超过 100% 后, 进入第 1 关, 到达中间部分时, 能看到右侧小房子门前有个跳舞的冒牌古惑狼, 用水果火箭炮射击他 (见图 2)

 **Warts and All** 

取得条件: 去第 6 关, 被巫师的魔法打中变成青蛙

 **Keeping Crash Under Wraps** 

取得条件: 去后期的金字塔关卡, 被里面的木乃伊 (要先打掉棺材) 干掉

 **Category Five** 

取得条件: 用 Coco 的持续回转攻击击败 5 个敌人

 **A Stitch in Time Saves 99** 

取得条件: 积累 99 条命

奖杯说明: 推荐在第 16 关刷, 一开始往后走就有一条命, 之后往左边的岔路走到检查点处有 4 条, 接下来推出关卡读取自动存档再回来刷, 如此反复。

 **Trigger Clickin' Good** 

取得条件: 杀死 5 只鸡

奖杯说明: 在第一关开头就有一只鸡, 用火箭炮轰掉之后回头吃竞速计时的秒表, 之后在暂停菜单中按 Restart 重来即可反复刷鸡。

 **Your Moment of Zen** 

取得条件: 在第 9 关的罐子猴处, 在不弄破罐子的情况下一直回避它丢的东西, 直到其无物可丢再去把罐子全部打碎 (见图 3)



GUNDAM VERSUS

ガンダムバーサス

等了将近3年半的时间后，家用机平台上强调多人对战的“高达VS”系列”终于再次推出了续作，相比起没有进行移植的《MAXI BOOST》两作，本作是专门针对家用机平台所开发的，除了机体性能调整之外，还加入了3on3对战等新要素。虽然收录机体数量难以让人满意，但在国内难以接触到街机版两作的环境下，本作绝对是国内“VS”系列”粉丝不容错过的作品。

文 宇宙人 美编 Juxi

基本操作

(以默认键位为准)

手柄

按键	作用
方向键 / 左摇杆	移动
△键	格斗
□键	射击
○键	切换锁定目标
×键	跳跃
OPTIONS 键	暂停 / 打开菜单 (仅限对战以外的模式)
触控板按钮	指令 (对 NPC)、通讯 (对玩家)
L1 键	副射击
R1 键	支援机
L2 键	特殊射击
R2 键	特殊格斗
L3 键	-
R3 键	觉醒 / 觉醒技
右摇杆	俯冲喷射

传统摇杆

按键	作用
方向键 / 左摇杆	移动
□键	射击
△键	格斗
×键	切换目标
○键	支援机
START 键	暂停
SELECT 键	-
L1 键	指令·通讯
R1 键	跳跃
L2 键	-
R2 键	俯冲喷射

组合键 (摇杆手柄共通)

组合键	作用
俯冲喷射	支援机 + 跳跃
副射击	主射击 + 格斗
特殊射击	主射击 + 跳跃
特殊格斗	格斗 + 跳跃
觉醒 / 觉醒技	主射击 + 格斗 + 跳跃

由于游戏系统设计本来是面向街机的，所以手柄上副射击等操作实际上都是组合键的映射，比如默认操作里面 L1 键是副射击，那么 L1 实际上只是射击和格斗的组合键映射而已。所以经常会出现一些连接特射 / 特格变成了 BD，或者同时按了射击 + 特格变成了觉醒，主射击蓄力时使不出副射特射却能用特格，这种情况都是不要见怪。

高达VS

GUNDAM VERSUS

2017年7月6日

售价为509港币

BNEI

动作 中文版

本地1人，在线2~6人

无对应周边

画面详解



1. 战力槽
2. 剩余 HP
3. NPC 指令 / 对战时为僚机 HP
4. 觉醒槽
5. 推进器量表
6. 武装 (会显示种类、残弹数、上弹时间)
7. 小地图
8. 剩余时间
9. 敌我机体大致位置提示 (红点为敌人、绿点为同伴)
10. 敌人 HP
11. 锁定标志
12. 被锁定标志 (这个标志会出现在屏幕四边以表示方向，红色为敌人已经发起攻击)

射击 & 射击连续技

在操作上，每一台机体都有主射击、副射击、特殊射击三种射击方式，根据机体不同，有部分机体的特殊格斗也是射击类武器。部分武器比如最常见的光束枪（BR）大多没有连发功能，开完一枪之后要经过一个硬直时间才能开第二枪。但是用下面的两种方法就能实现连射。

第一种是用喷射冲刺取消射击的硬直来实现射击连发，即“主射击→喷射冲刺→主射击”如此重复，一般如果手速够快的话，第一发命中目标之后后续的子弹也会全数命中，而大多数机的BR连续命中3发就能使目标变成黄锁倒地。这种连射方式的好处是操作简单，而且机动性强，但是缺点是子弹和喷射槽消耗快，容易用光喷射槽和打空子弹，使自己陷入不利局面。

另一种是通过主、副、特三种不同射击混合使用实现连发，以RX-78元祖高达为例，它的主射击可以接副射击，副射击可以接特殊射击，即“主射击（BR）→副射击（榴弹）

→特殊射击（标枪）”。虽然很多机体都适合这套连段，但是不同机体因为装备不同，能实现连射的方式也是不一样的（比如力天使主射击之后就不能接副射击），具体需要各位玩家去摸索。这种射击方法的好处是能够平均地消耗子弹，使得弹药没那么容易打空，而且同样第一发命中之后后续的都会命中，但是缺点是机体一般都会原地静止，有遭到其他敌人反击或偷袭的危险。

另外还有一种进阶操作，就是当主射击为可蓄力武器时，当蓄力快满的时候松手然后快速按回去，等蓄满再松手，只要时间把握得好就能够实现主射击+蓄力射击连射，不过实战作用非常小。



格斗 & 格斗派生

虽然格斗只有一个按键，但是我们可以配合方向键使出多种多样的格斗动作。大部分机体都有的通用派生有以下这些。



名称	指令	普遍特点*
N格	不输入方向按格斗键	最普通的格斗招式，普遍特点是连段多伤害高
横格	按住方向键←/→+格斗键	普遍特点是判定范围比较好，不容易被躲开，但是连段数和伤害比N格少
前格	按住方向键↑+格斗键	起手快，对前方有较远的攻击距离，缺点是容易被躲过，连击数和伤害基本都是垫底
后格	按住方向键↓+格斗键	后格视机体不同有很多种类，大多偏向于后手有利的招式，比如反击（高达、巴巴托斯），也有一些攻击辅助的招如射出绳索（如剑装突击、骷髅X3）等
BD格	喷射冲刺时按方向键↑+格斗键	突进距离长，速度快，部分机体的BD格因为攻击的过程位移很大，不怕被打断

*注：这些特点仅表示大多数情况下，具体性能还是视机体而定。

此外，部分格斗机在连段过程中（已经命中低人时）输入特格或者方向键+格斗键还能使攻击动作发生变化，此为连段派生，具体同样因机体而异。

喷射冲刺 & 垫步
BD Step

喷射冲刺（连接两次×键，俗称BD）和垫步（连接两次相同的方向键）都是本作中非常重要的移动技巧，优缺点有以下这些。

• 喷射冲刺

优点：移动距离更远，速度更快，可以取消落地以外的任何硬直，中断照射攻击或者其他耗时比较长的攻击动作，照射攻击如果机体在射出光线之前取消掉甚至不会消耗子弹。

缺点：无法摆脱开攻击诱导，除非成功拉开距离否则无法躲开格斗攻击。

• 垫步

优点：能够甩开射击攻击的诱导，也更容易躲开敌人的格斗攻击并及时给予反击。

缺点：移动距离较短，速度较慢，难以躲避一些判定范围较大的攻击。

能否灵活运用两种移动方式，或者说能否用好垫步回避子弹是玩好本作的基本。无论喷射冲刺还是垫步，玩家都要对自己机体的推进器量表残量心里有底，特别是大部分机体的推

进器能量是不一样的，即一条推进器量表能冲刺或使用垫步的次数各不相同。这就决定了某些机体在立回或者近战上必然处于劣势。

垫步取消

垫步取消是指使用格斗攻击的时候，可以用垫步强行中断格斗攻击的连段或者格斗收招硬直，并且马上接上格斗攻击。由于以前的作品中垫步之后会出现彩色的轨迹所以被称为“虹Step”，本作改为橙色了。垫步取消的作用大致上有两个，其一是当格斗攻击落空之后可以马上取消硬直并对敌人进行追

击，防止敌人逃脱，当然，被追的敌人也会利用垫步来伺机反击。第二个作用是格斗动作命中敌人之后取消硬直，然后衔接其他高伤害的连段，比如部分机体的横格判定强伤害低，这时就可以在横格命中敌人之后用垫步取消，然后马上接高伤害的连段。



过热 & 落地硬直

机体落地后大部分动作都会消耗推进器量表，而当推进器量表用完之后就会进入过热（OverHeat）状态，过热状态下就不能进行任何消耗推进器的动作了。推进器量表只要降落到地面就能在一瞬间全部回复满，但是任何机体从空中落地之后都无可避免地会产生落地硬直，这是系统设计特

意留下来的破绽，因此一些发动较慢的大威力招式比如照射攻击，都可以通过“抓落地”的方式命中敌人。过热状态落地是有惩罚的，硬直时间会比正常落地更长，因此实战的时候，一定要避免过热落地，除非你不得不躲避对方已经射出的攻击或者确信自己的格斗能击中敌人。

俯冲喷射

本作新增的系统，默认操作推右摇杆就能使用，如果要用摇杆的话则可以设一个专门的按键。俯冲喷射能够消耗推进器量表让机体朝地面使用BD，以达到快速降落，甚至躲避攻击的目的（仅仅是下方BD，并非直接落到地面）。不过，由于俯冲喷射也是会消耗推进器量表的，所以有可能原本能正常落地

用了俯冲喷射之后变成过热落地的情况，所以推进器量表残量不多的时候要慎用。

需要特别注意的是，俯冲喷射是属于喷射冲刺的一种，因此没有甩诱导的功能。此外，俯冲喷射在游戏里实际上也是一个组合键（支援机+跳跃），所以长按或者连续按俯冲喷射有可能会跳起来。



机体变形

游戏中有部分机体有变形成战斗机模式的能力，通用的方法是跳起后长按跳跃键并连接两次任意方向键。变形之后长按方向键或者跳跃键就能维持，但是会持续消耗推进器量表。部分机体变形之后，武装会发生变化。



支援机

选择机体的时候除了可以选择驾驶员和觉醒形式之外，还能选择支援机体，本作的支援机体数量很多，但是大部分都是上锁的，需要达成相应的条件之后才会解锁。实战中你可以认为支援就是你的招式之一，只不过

可以根据自己的需要选择，效果越优秀的支援残弹数也会更少，而且，支援一般是不像普通子弹那样自然回复的，但是觉醒和被击落回来的时候能够回复，所以不用太过节约。



子弹诱导 & 弹道修正

锁定标志



绿锁

敌人在射程范围外，攻击对其没有诱导。



红锁1

敌人在射程范围内，射击武器对其有诱导。



红锁2

（锁定圈内部有小括号）敌人在格斗范围内，格斗攻击容易命中。



双锁

（锁定圈外有大括号）同伴也锁定同一个敌人



黄锁

敌人处于无敌并且无法操控的状态（一般是倒地）

每一台机体都有各自的攻击距离，这个攻击距离是通过锁定标志体现出来的。绿锁的时候敌人是处于射程外，虽然并不是子弹无法到达的距离，但是任何攻击都没有诱导和枪口修正，所以除非敌人静止不动否则绿锁射击完全是浪费！子！弹！。红锁则表示目标在射击范围内，这个状态下武装的诱导效果才能发挥出来，比如有

诱导效果的榴弹炮、浮游炮、援护攻击等，而就直线射出的光束枪子弹都会微微地调整弹道打中小幅度运动的目标。而甩开这个诱导的方法只能用垫步，或者一些具有甩诱导效果的特殊动作（如自由高达的特殊格斗）。喷射冲刺是没有甩诱导效果的（除非大幅拉开距离）。

防御



已经空了也会等攻击判定全部结束后才松懈。因此在某些场合是很重要的保命技能——特别是明显人家明显想抓你落地的时候。

防御的使用方法是方向键或摇杆快速输入↓↑，而且长按↑就能维持举盾的状态，但是会一直消耗推进器量表。防御小至机枪大至照射攻击都能完全挡下来，连续的攻击比如机枪、BR连射等都会一并挡下来。挡的时候就算推进器量表

觉醒

游戏画面下方左侧的槽就是觉醒槽，当觉醒槽积蓄到一半以上之后就能发动觉醒，此时机体的能力会获得大幅强化。如果觉醒槽蓄满的话，还可以在陷入受创硬直的时候发动，强行挣脱敌人的攻击并马上进行反击。本作依然有两种觉醒效果可供选择，分别是B觉醒（BLAZE GEAR）和L觉醒（LIGHTING GEAR），基本上B觉醒是偏向进攻，而L觉醒是偏向防御和机动性的。效果比前作的两种觉醒模式也有一定程度的变化，具体如下。



共通效果

- 回复推进器量表（无需落地）
- 武装的子弹全部回复
- 上弹速度加快
- 攻击的Down值减少（攻击敌人没那么容易变黄锁无敌，使得可攻击的次数增多，变相提升输出）
- 射击硬直也可以用垫步取消，过热落地的惩罚硬直消失
- 从敌人的攻击中受身（必须满槽）

觉醒槽的积蓄方法是有以下这些：

- 被击坠（回复量最多）
- 受伤（跟伤害成正比）
- 同伴被击坠
- 给予敌人伤害（但是量比受伤少很多）
- 防御成功

B 觉醒

- 连段伤害衰减幅度降低
- 格斗追尾效果提升
- 发动的时候能回复同伴的子弹数
- 觉醒时间较短
- 发动时自身推进器量表完全回复
- 移动速度和攻击力大幅提升
- 推进器量表消耗量小幅度减少
- 受伤小幅减轻

L 觉醒

- 部分射击攻击不会降低移动速度
- 锁定距离延长
- 发动时同伴也会回复推进器量表
- 觉醒时间较长
- 发动时自身的推进器量表只会回复少量
- 移动速度和攻击力小幅度提升
- 推进器量表消耗量大幅降低
- 受伤大幅减轻

觉醒技



套打完或者被敌人打断才能停止，所以有一定风险，而且一次觉醒中只能使用一次觉醒技。

觉醒技可以认为是每一台机体的必杀技，基本特点都是威力巨大，回报极高，而且可以承受一定程度的攻击不被打断，但是发动整个过程中不能用喷射冲刺或者垫步来取消，必须整套打完或者被敌人打断才能停止，所以有一定风险，而且一次觉醒中只能使用一次觉醒技。

觉醒的使用建议

觉醒的最大意义在于发动的瞬间，因为回复推进器的效果能在追杀敌人的时候起到决定胜负的作用，同理逃跑的时候也是。除此之外，瞬间回复所有子弹对于某些上弹时间长的机体来说也很重要。这些优点绝对不是“觉醒时间更长”所能比拟的，所以原则上最好是刚蓄满半行的时候就觉醒。觉醒发动的次数对胜负有极大的影响。

觉醒状态被击坠的话，原本觉

醒的时间也会强制结束，不过跟前作不同的是，这次觉醒被击坠之后，被击坠所获得的觉醒槽是计算到归复之后的，换言之归复之后还能积蓄到一点点觉醒槽，没以前那么亏。所以耐久少的时候也可以视情况而发动。

另外觉醒还要注意一些忌讳的地方，那就是落地瞬间发动觉醒，还有遭到攻击前一瞬间觉醒。这种行为既取消不掉硬直，也阻挡不了伤害，是非常浪费的行为。

战力 & 获胜机制

“《VS》系列”的一大特色就是以战力系统来决定胜负。本作中的机体根据强度被分了4个档次，分别是200、300、400和500。机体被击坠的时候会根据档次消耗相应的战力量表回归战场，最先将敌人的战力打光的一方就能获胜。随机局单挑是600战力，正常2on2战斗战力量表为1000点，而新增的3on3则为1500点战力。



Cost Over

当机体被击坠回归战场时，如果消耗了战力之后剩余的战力小于机体的Cost，那么该机体就会受到Cost Over惩罚，会按照战力剩余的比例扣减一部分HP。这里举例说明一下，比如用500+300的组合出战，300机体先被打爆了剩余700战

力。然后500机体也被打爆了，剩余200战力，此时由于剩余战力小于刚被击坠的那台机体原本的Cost值，所以500机体复活会遭到Cost Over的惩罚，HP大约只有正常情况下的2/5。

指令 & 通讯

跟NPC对战的时候可以给NPC下达指令，让它们按照大致的方向进行行动，“一般”为交由它们自己判断，“集中”表示跟玩家集火同一个目标，“分散”是打玩家锁定目标以外的敌人，“回避”则是不进行攻击只进行回避。

而在联机对战则会变成通讯，通讯可以使用预设的语句跟同伴对话。预设的语句有三组分别是“战斗开始

前”、“战斗中”和“战斗后”。每一个阶段的语句有4句话可以设定。在战斗中可以配合4个方向键组合说出来。而不按方向键的语句是默认不能改变的。这里特别要提一下的是战斗时的默认语句“传达我方状况”，其实是向同伴汇报自己大致剩余的耐久（非具体数值），具体数值可以在画面左下角确认。

本作主要的变更点

大概有不少老鸟对上面的内容早就了如指掌了，所以这里单独讲一下本作的主要变更点。

战力计算变化

相比起家用机版的前作，虽然机体依旧是4个档次，但是由于数据的改变，使得每个档次组队情况都有一定的变化。以本作为基准，最低档的200机体，前作被击坠6次才输，本作减少到5次。但是300档的机体原本只能击坠2次，本作被击坠3次之后还能Cost

Over回来再打一轮。300+400的组合只要400先被击坠就不用遭到Cost Over惩罚。而500依然只能被击坠两次。

此外，有相当多一部分的机体Cost值被提升，比如元祖高达、F91这些提升到400档，Z高达更是直接提升到最高的500档。

追加了俯冲喷射动作

具体可以参照前文的俯冲喷射部分，值得注意的是，俯冲喷射是属于BD的变种，因此没有甩诱导的功能，而且只是垂直往下BD而

不是落到地面为止的。此外，俯冲喷射同样属于组合键，长按或者连按会变成跳跃。

落地硬直增加

本作的操作手感相比起以往也有较为明显的变化，比较明显的是落地硬直——特别是过热落地的惩

罚硬直时间更长。此外，机体的机动性似乎也普遍下调了，使得接近或者摆脱敌人变得更加困难。



对入门玩家的一些建议

选自己顺手喜欢的机体

本作是一款对战游戏，但在这之前还是一款粉丝向的游戏，因此当然要选择自己喜欢的机体啦，不选有爱的机体，怎么可能有心去练呢。什么？

喜欢的机体没有实装？请准备好钱包，期待后续 DLC。

选择好自己喜欢的机体之后，就是要搞清楚这台机体的定位和特性，包括武装，格斗招式，这里特别要搞清楚哪些招式的伤害高，哪些不容易被躲过。更进一步的就是知道机体的运动性能，红锁距离，怎么跟队友配合，还有被敌人追过来的时候该怎么对策等等。



搞清楚前锋和后卫的概念

《高达 VS》是一款怎样的游戏？跟队友一人锁定一个敌人，然后大家各自在场地两端单挑挑死对面就赢了——等等，如果你这样想的话那就大错特错了。本作每一台机体的性能是特意做出差异化的，有擅长格斗的机体，自然也有擅长远程的。在 1on1 的情况下，只要有心拉开距离，你是完全可以让别人无法靠近的，对对手来说也是同样道理。那么本作不就是一个两个人在绿锁外面互射到天荒地老的无聊游戏吗？事实上当年很多轻度玩家在朋友家里分屏单挑的时候就经常出现这种菜鸟互射的情况——而且他们还把时间调成了无限！所以为什么 PSV 版这么多人不满？因为无论单挑还是带个 NPC 进行 2 对 2，都不是“《VS》系列”的真玩法！

我们设想一个这样的场景，当你刚刚被打爆重新回归战场，而敌我双方剩余的战力已经不允许任何机体被打爆了，此时你最希望看到的情况是怎样？当然是自己和同伴都还有很多耐久值，而敌人当中已经有一个残血

了对吧。反过来说如果你刚回归战场，而同伴已经残血了，一个人就算再能躲，同时被两个玩家忍还是必死无疑的。为了避免这种情况，前期的战斗就需要有人保存体力。所以前锋后卫的分工也因此而生，恰好，本作的机体种类繁多，有擅长突击的，自然也有擅长长怂的。

前锋的作用就是要进行输出，但不意味着要上去送，后卫也不意味着缩在远处绿锁射击毫无作为。后卫行动是以保存自己体力这个大前提下协助前锋的行动，比如跟前锋一起狙击擅长逃跑的对手，前锋咬住对手的时候阻击前来救援的同伴，在前锋失误被打的时候帮他解围等等。而前锋虽然是输出主力，但切忌盲目去送人头，特别是被对方两人盯着的时候一定要慎重，同时还要注意保护后卫，特别是后卫被对面两个人围殴的时候就是进攻的最好机会了。

需要强调的是，上面所说的前锋和后卫概念是根据战术而定而不是机体而定的，当前锋也不代表冲上去格斗，像巴巴托斯、能天使之类的偏格斗万能机也有当后卫的时候。至于战术怎样制定比较合理，这个下一部分再讲。



机体组合决定战术

由于 Cost Over 的机制存在，高级别机体受到 Cost Over 影响所损失的体力往往比低级别的机体要大很多。以 2on2 的 500+400 组合为例，聪明的队伍会先盯着 400 的机体将其打爆，然后再打爆 500 机体。这样 500 机体再出来的时候就会因为 Cost Over 变成残血。当然，先打爆 500 机体也会使 400 发生 Cost Over，但是，400 受到 Cost Over 的影响是远低于 500 机体的。如果将一场战斗队伍两台机体总耐久度加起来的话，400 先落的情况下总耐久度可能比 500 先落少了接近一台机体的耐久度。总耐久度变

少的话，得到的觉醒槽、觉醒次数也会相应变少，这之间的差距不言而喻。

所以大多数情况下，前锋后卫的分工是为了尽量避免 Cost Over 带来的损失，最大限度地利用体力和战力而考虑的。比如还是上述的配置，理想的情况就是 400 当后卫保存实力，这样在 500 第一次被击落之后就不会陷入因为耐久度而被对方两人全程追杀的情况。当然，根据机体的选择也可以考虑 500 当后卫，确保自己全程不被击落，留给 400 机体两次被击落机会。因此战斗之前跟队友沟通，以及随机应变很重要。

常见 2on2 组合分工推荐

200+200：游戏中最低消耗的组合，但无论输出还是耐久度都偏低，能够被击坠 4 次，平均下来是 1 人两次，但是剩下 400 战力时就应该商量谁来当后卫保存体力了。

200+300：低消耗但又能保证一定强度的组合，一共可以被击落 3~4 次，分工也相对比较随意，不过 200 机体因为性能的缘故一般不太建议当后卫。300 机可以 1 落，但要注意被击落的时机，保证自己不要被 Cost Over。

200+400：跟上面的组合接近，400 可以被击落 1 次，最理想的时机是战力剩下 800 的时候。太早被击落有可能遭到围攻，但低于这个战力会遭到 Cost Over。简单地讲就是一开始先怂，等 200 被击落一次之后就开冲，最后再看情况决定怂还是冲。

200+500：比较考验玩家配合的搭配，200 机体被击落 1 次就必定给 500 机体造成 Cost Over。尽量保证 500 先落，最不济的情况下也只能在 200 机 2 落前被击落。开战的时候对面可能会先追杀 200 机体，将 200 击落 1~2 次的时候再击落 500 让其 Cost Over，反过来利用这一点的话，500 机体其实有很多输出机会的。如果对面追打 500 机的话，就让 500 机体全程自保吸引火力，让 200 机输出。

300+300：应该是这次改了数值之后最大的受益者。原本落 3 次就 GG 的组合在本作还能 Cost Over 回

来再打一回合。理论上两台机体都有 1 落的机会，所以分工比较自由，而且 300 档位也有很多不错的机体，因此比较推荐新手使用这个组合。

300+400：同样是这次改数值的受益组合，以前的配置谁后落都必定被 Cost Over，而且只要 400 先落就不会被 Cost Over，所以前期最好是 400 机体前锋，400 机体被击落之后就要看情况了，如果队友耐久度还高，就最好换一下让 300 当前锋，这是要避免 400 机 2 落，或者两机各 1 落回来之后 400 机快死的尴尬情况。

300+500：非常常见的平衡型组合，无论输出还是生存能力都优秀，分工自由度也很广。不过前后卫分工开战的时候就要分好，如果 500 前锋的话，300 要尽量保存体力而且不要先落。如果 300 当前锋，500 机体就要保证自己不要被击落。

400+400：两人都有 1 落但是后落者必然会发生 Cost Over，分工最好在一开始就决定好。

400+500：高消耗高输出的组合，可以认为是 300+500 的强化版，配合得当甚至表现优于后者。

500+500：依然是这个游戏里最容易翻车的组合，2 落就 GG。开战的时候就要商量前后位的分工，不过毕竟是最顶级的机体，前锋有自信 1 打 2 的话，这个配置也未尝不可。

与队友沟通好

野战的时候就算无法跟队友对话，但默认的通讯语句已经足够交代队伍分工了。组队战开始之前一般都应该礼貌地点一下触控板跟队友打声招呼。之后可以商量前锋后卫的分工，如果想打前锋就按方向键↑+触控板，后卫则是方向键↓+触控板。一般对方不回话或者没其他要求的话就按战术打就行了。

由于本作对战时左下角有队友的

耐久度显示，所以本作通过对话向队友汇报耐久度不太重要，不过如果队友发来电力汇报的时候，通常还是要注意一下他的耐久度变化，说不定他正在被人围殴希望你救场呢。如果作为后卫不小心被打残，而同伴血量还很多，这时要考虑时候要交换位置让同伴保存体力了。总而言之，战术也要根据实战情况随时改变。



注意地雷行为

新人之所以坑队友，是因为很多时候会做出一些不该做的事情，让队友产生1 vs.3的错觉。常见的地雷行为有以下这些。

- 队友格斗打人的时候对被打击的目标开枪，轻则会令被打的人提前变成黄锁倒地，原本吃定了的高伤害连段就没了，而重则会打中同伴，使其被对手受身反杀。

- 同伴被打不救人，队友都被格斗打出翔了自己还在远处划水，队友被双锁你却趴在地上装死，这些都是典型的地雷行为。

- 不注意双锁。新人容易抱怨，为什么自己去忍人的时候总是被对面反杀打飞呢？很可能是因为你没注意到自己被双锁了。记住，时刻留意被锁定的提示，被双锁的时候切忌胡乱

行动，哪怕完全不攻击都不要给敌人留下破绽，尽量靠近队友让他有更多的输出机会。

- 无作为划水。“自己很安全没被锁定，我躲远远地射射哈哈！”亲，你没被锁定表示同伴被双锁啊，还不赶紧救人？更何况没人锁定你的时候是输出的最佳时机啊。

- 浪费子弹，特别是很多人喜欢不停地用BD取消来施展弹幕，结果打了半天没打中敌人，自己还空槽落地被别人抓了个正着。精准抓落地比广撒弹幕更有意义。

- 无意义地高飞，所有机体最大的破绽就是落地的时候，先于对手落地意味着会比对手更快耗完推进器量表。



如何应对格斗机接近

看到敌人冲过来就想上去格一波，我相信很多人都管不住这种冲动的。但是，格斗也要看机体的。对方如果是那种高档位的格斗机，比如500档的艾比安/(开刃的)全覆式披风X1/NT-D独角兽，还有400档开刃的骷髅X3/NT-D的报丧女妖等，这些机体在格斗能力方面都是很出色的，运动性能也高于其他机体，如果自己只是万能机或者射击机的话，绝对不能贸然还手。

但是这个游戏的机制就是近距离格斗机占优啊，对面冲过来想跑都跑不掉怎么办？解决方法是——从一开始就不要让对面靠近，用自己有优势的射击能力于其战斗。如果万一真的被对面冲过来的话，应对方法就要视机体而定了。一般可以用范围广的射击牵制，或者看时机用范围较大的照射攻击反击，垂直升空来躲开诱导范围也是一种手段，也可以事先准备防止近身的支援比如The O等。

适当地利用高跳和装死

游戏中所有机体对正上方和正下方目标的锁定距离意外地短，而绿锁状态下连格斗攻击都不会追向，所以被敌人围攻的时候，或者被格斗机追捕的时候，最快躲到敌人有效射程外的方法就是高跳。但是高跳意味着自己也无法攻击敌人，而且还很容易被敌人抓落地，所以不能滥用。同理，

被敌人打倒在地的时候，如果自己的耐久已经不多，敌人又对自己穷追不舍，或者队友刚被打爆还没回到场上，那就可以先躺地上等同伴过来帮忙，只要不做任何操作就能维持倒地无敌的状态一段时间。不过，切忌在同伴被人围殴的时候装死。



奖杯列表

奖杯总数 34 铜杯 18 银杯 11 金杯 4 白金 1

白金难度	5/10
白金所需时间	80 小时以上
在线奖杯	4
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需求	良好的网络环境

 **人心之光** 

取得条件: 取得所有奖杯

 **奴从的亡灵们** 

取得条件: 通过挑战模式的1条路线

 **最前线** 

取得条件: 通过挑战模式的5条路线

 **可恨的记忆** 

取得条件: 通过挑战模式的10条路线

 **改变的世界** 

取得条件: 以SSS成绩通过挑战模式5条路线

 **冲击的黑历史** 

取得条件: 以SSS成绩通过挑战模式10条路线

 **铁与血** 

取得条件: 通过终极模式的EASY SURVIVAL难度

 **天使们的升天** 

取得条件: 通过终极模式的NORMAL SURVIVAL难度

 **呼啸而过的暴风** 

取得条件: 在终极模式里突破10WAVE

 **朝向永无止境的明日** 

取得条件: 在终极模式里突破25WAVE

 **奔驰于宇宙** 

取得条件: 通过终极模式的HARD SURVIVAL难度

 **我前来的新号** 

取得条件: 玩家等级到达10级

 **挥别白色阴霾** 

取得条件: 玩家等级达到50级

 **屹立于大地** 

取得条件: 玩家等级到达100级

 **战士, 再会……** 

取得条件: 玩家等级到达500级

奖杯说明: 玩家等级是根据玩家所有机体的等级总和计算的, 每台机体最高20级而且等级越高升级所需经验值越多, 所以最快解锁的方法就是所有机体都拿去对战几盘或者在挑战模式中打机关, 每台升到5~6级左右即可。

 **独角兽之日** 

取得条件: 机体等级到达5级 (DLC机体除外)

 **开启的门扉** 

取得条件: 机体等级到达10级 (DLC机体除外)

 **烈焰直射天际之物** 

取得条件: 机体等级到达20级 (DLC机体除外)

 **神秘的机动战士** 

取得条件: 获得10架支援机 (DLC机体除外)

 **还不能回去** 

取得条件: 获得30架支援机 (DLC机体除外)

 **无尽的诗篇** 

取得条件: 获得50架支援机 (DLC机体除外)

 **宇宙海盗** 

取得条件: 获得10枚徽章 (DLC机体除外)

 **拥有质量的残像** 

取得条件: 获得20枚徽章 (DLC机体除外)

 **黄金之秋** 

取得条件: 获得30枚徽章 (DLC机体除外)

 **白色机动战士** 

取得条件: 获得10个称号 (DLC机体除外)

 **所罗门的落日** 

取得条件: 获得30个称号 (DLC机体除外)

 **飞翔吧! GUNDAM!** 

取得条件: 获得50个称号 (DLC机体除外)

 **征战不休的命运** 

取得条件: 进行线上对人战达10场

 **天使狩猎者** 

取得条件: 进行线上对人战达100场

 **宇宙万花筒** 

取得条件: 进行线上对人战达500场

 **最后的赢家** 

取得条件: 进行线上对人战达1000场

 **仅属于两人的战争** 

取得条件: 获得1名领航员

 **妹妹!** 

取得条件: 获得3名领航员

 **战场上的女主角** 

取得条件: 获得5名领航员





有接触日式战棋游戏的玩家或多或少知道《机战》这部作品，而本作则可以视为日本古代神话和民间故事版的“机战”，来自各个神话、故事中的角色齐聚一堂，上演一部对抗命运的群像剧。

文/乌冬 美编/咕噜



战斗

方向&高低差

在作为传统的俯视型战棋游戏的本作中，方向和高低差要素会对单位的命中率和伤害产生补正。方向补正是指从正面攻击目标时为正常的命中和伤害，从侧面或背面攻击目标能使命中和伤害增加，其中背面补正得最多。

高低差补正也同样，攻击同一高度的目标为正常的命中和伤害，从高往低攻击时能使命中和伤害增加，并且高低差越多所增加的量也越多。相反，从低往高攻击时命中和伤害会减少，差得越多减少

量也越多。但要注意近战武器如果高低差超过太多反而不能攻击，每一格的高度可从画面右上角的数字确认。另外要注意方向和高低差补正只适用于普通攻击和物理技能，法术攻击不在此范围内。



▲红框内的数字就是高度。

神明战争 跨越时空

GOD WARS ~ときをこえて~

2017年6月22日

售价为PS4: 368港币、PSV: 368港币

PSV PS4
角川Games

策略角色扮演 中文版

无对应周边

行动顺序

战场上单位的行动顺序根据行动顺序越靠前，如此类推，每个单位的敏捷而定，敏捷高的部单位行动完后为一回合。



▲战斗中可以使用增加敏捷的技能来使我方单位的行动提前，从而占得先机。

秒

秒是敌人选择目标的标准，当我方单位做出攻击或使用技能等行动时会使秒增加，秒越高的单位就越容易受到敌人攻击。可以利用这点，让前卫型角色多累积秒来吸引敌人的火力，保护防御力脆弱的后卫型职业。



▲“挑衅”是增加秒的技能，可为肉盾型单位装上。

技能

技能的习得和职业挂钩（职业的详细见后），通过战斗除了可以获得供角色升级的经验值外，还有一种供职业使用的经验值——JP。在地图菜单选择“编组”→“技能”→“技能树”，可以消耗JP来为角色习得技能，每种技能都有等级，当达到一定的等级还可解锁更高级的技能或是奥义。一般的主动技能可通过消耗

MP来使用，不过MP一开始为0，需要随着回合经过回复，如果不使用行动指令而待命，还能回复更多MP。

被动技能习得后只要给单位装上就能发动，设定的界面在“编组”→“技能”→“被动”，最多可装3个，并且被动技能没有职业限制，习得后就算换成别的职业也能继续使用。



奥义

剧情推进到一定程度会解锁奥义，可以理解为更强力的技能。使用奥义需要消耗画面左上角的奥义槽，槽会随着攻击敌人和使用技能

而增加，1个花瓣代表1条，最多可累积5条，不同的奥义所消耗的量也有所不同。



战场道具

战场上的道具分为三种，分别是藤箱道具、采集道具和隐藏

道具，都有不同的获得方法。



藤箱道具：战场上像宝箱一样的物体，接近并使用调查指令就能打开。藤箱分为两种，一种外表比较朴素，里面都是一些普通的消耗型道具，获得过一次后，以后再进入这张地图还会刷新；另一种外表比较华丽，获得的道具也相对珍稀，如强力的装备，这种藤箱打开后就不会再刷新；另外部分藤箱中设有陷阱，打开有可能受到伤害会陷入异常状态，而使用忍者的技能“开锁”则可100%避开陷阱打开藤箱。

采集道具：战场上有时会出现一些发光的草丛、石头，或是水里有鱼影，对这些地方使用特定的

技能就可获得道具。具体为发光的草丛对应金太郎的樵夫技能“采集药草”，发光的石头对应青女的采矿师技能“采集宝石”，鱼影对应浦岛的渔夫技能“钓鱼”。
隐藏道具：每张地图一般都分布着3个隐藏道具，隐藏道具的位置无法直接看到，只有使用修行者的技能“探索矿脉”或使用道具占卜树技能才能探测到，一般都是一些不自然的地方，如平整的地面突然突出一块或凹下一块，这时不妨就探测一下。对隐藏道具的位置使用调查指令就能获得道具。

异常状态

部分技能可让目标陷入异常状态，本作的基础异常状态有8种，另外如果在中了一种异常状态时再次中相同的异常状态，就会陷入这种状态进阶效果。异常状态以及Buff、Debuff的持续时间可以在单位“状态”中的“确认状态”中查看。

病毒：轮到该单位行动时，受到最大HP 10%的伤害。进阶状态为**剧毒**，轮到该单位行动时，受到最大HP 20%的伤害。

蹒跚：移动力减少为2，跳跃力减少为1。进阶效果为**止步**，无法使用“移动”指令。

失明：命中力和闪避力减半。进阶效果为**封闭**，命中力和闪避力减半并且无法使用“攻击”指令。

失魂：技能的消耗MP变为2倍。进阶效果为**忘却**，无法使用“技能”指令。

混乱：无法使用“行动”指令。进阶效果为**错乱**，不分敌我进行攻击。

麻痹：无法进行所有行动，且无法闪避敌人的攻击。进阶效果为**衰弱**，麻痹的同时还有参数降低。

石化：无法进行所有行动，受到攻击时伤害全为1，但如果受到暴击，则会陷入无法战斗状态。石化无进阶状态。

待死：中了后头上会有一个数字，每回合减1，归零就会无法战斗状态。待死无进阶状态。

关于无法战斗

战斗中我方单位的HP被减为0后并不会马上离开战场，而是处于无法战斗状态，这时头上会有一个数字，每回合减1，数

字归零才会从战斗中撤退，无法回到战斗中。可以趁数字归0前使用技能或道具将无法战斗单位复活。

神社

大地图上有些地方设有神社，神社的功能主要有两个，第一个是接受委托，相当于自由战斗，完成后可获得资金作为报酬，另外还有一些隐藏委托需要完成一定数量的其他委托才会解锁，完成后可获得不错的装备，不过只能完成一次。第二个作用是参拜，通过交钱贡奉神明，从而在下场战斗中获得能力增加的有利效果，神社的等级会随着贡奉的金额累积提升，等级越高贡奉获得的有利效果也越高。



职业

职业的变更

职业有共通和固有这两种，共通职业可供每个单位转职，在地图菜单选择“编组”→“职业”，就可设定每个单位的“主要职业”和“副职业”。主要职业影响单位参数的成长率、使用的装备和技能，副职

业设定后可让单位多使用一个职业技能，但并不影响成长率和使用的装备。固有职业为每个单位特有，无法变更，但是有许多符合角色性格的强力技能，同样不影响成长率



共通职业的特征

战士

物理型单位最基础的职业，参数成长率低，不过有不少适合肉盾型单位使用的技能，如“挑衅”、“持盾”和“根性”，另外“物理攻击强化”升满后能提升 50 点物理攻击，基本所有物理型单位都可以用。



技能名称	效果
物理攻击强化	提高物理攻击并保持
支援攻击	攻击时，目标身边有越多我方人员在，物理攻击力和命中率越高
持盾	能装备盾。装备盾时，提高盾防御率
瞄准脚	以手中武器发动个体物理攻击。有造成踉跄状态的几率（3回合）。须有高低差武器
挑衅	提高自身的移，以吸引敌方攻击
紧急处置	回复个体的HP。高低差2.0h
掷石	投掷石块对个体物理攻击。高低差5.0h
强打	牺牲命中率提高威力，以手中武器发动个体物理攻击。须有高低差武器
毅力	该回合内受到的攻击伤害减为1/4
冲撞	整个身体往前撞的个体物理攻击，等级越高击退发生率越高。高低差2.0h
呼啸	一定回合内提高自己的物理攻击力

武士

物理攻击成长率良好，物理技能也相当丰富，“横扫”、“龙击闪”可以打复数单位；“刀背打”带止步效果；“飞燕斩”打远距离单位；“居合”威力大并且不被反击，可以应对各种情况。



技能名称	效果
反击	受到敌方的物理攻击时，以手中武器反击
持剑	能装备剑。装备剑时，提高武器的物理攻击力
双手持	只装备单手武器（弩以外）时，提高武器的物理攻击力
断气脉	伤害敌方MP的个体物理攻击。须有高低差武器
横扫	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击横向3格的招式。高低差2.0h
识破	一定回合内提高自己的闪避力
打手	以手中武器发动个体物理攻击。有一定几率降低目标的物理攻击力10%（3回合）。须有高低差武器
穿体	以手中武器发动个体物理攻击。有一定几率降低目标的物理防御力10%（3回合）。须有高低差武器
刀背打	以手中武器发动个体物理攻击。有造成止步状态的几率（3回合）。须有高低差武器
疾风击	在武器上注入风斗气的气属性个体物理攻击。须有高低差武器
飞燕斩	发出剑气伤害远处敌方的个体物理攻击。高低差5.0h
八相架势	该回合内提高闪避力，且受到攻击时会反击的招式
居合	以手中武器发动个体物理攻击。不受敌方反击的招式。须有高低差武器
龙击闪	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击纵向6格的招式。高低差2.0h

弓手

移动力、跳跃力优秀的远程物理攻击职业，是追击敌方法术型单位的最适人选。“火焰击”可以针对弱火的单位输出；“蓄力”弥补物理攻击较低的短处；被动技能“移动力+1”为本身就不低的移动力锦上添花，但大多数情况下是习得后供其他职业使用。



技能名称	效果
命中力强化	提高命中力并保持
移动力+1	提高移动力1并保持
持弓	能装备弓。装备弓时，提高武器的物理攻击力
蓄力	蓄力并于下次攻击时，提高物理攻击力
瞄准	提高自己的命中力（3回合）
乱击	牺牲命中率提高威力，以手中武器发动个体物理攻击。须有高低差武器
火焰击	在武器上注入火斗气的火属性个体物理攻击。须有高低差武器
毒击	以手中武器发动个体物理攻击。有造成中毒状态的几率（3回合）。须有高低差武器
衰魔	以手中武器发动个体物理攻击。有一定几率降低目标的魔法攻击力10%（3回合）。须有高低差武器
远射	以手中武器发动个体物理攻击。目标越远，物理攻击力越高的招式。须有高低差武器
连环射	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击横向3格的招式。高低差5.0h
闪光击	以手中武器发动个体物理攻击。有造成失明状态的几率（3回合）。须有高低差武器
被魔	以手中武器发动个体物理攻击。有一定几率降低目标的魔法防御力10%（3回合）。须有高低差武器
天陨落	大举射出火箭的火属性范围物理攻击。须有高低差武器

共通职业的种类

共通职业的种类包括战士系、回复支援系、攻击妨害系，除了一开始的初级职业，通过累积 JP 还可提升职业等级，当职业达到一定等级后，就可解锁进阶职业，依次为初级→中级→上级。另外还有一种特殊的最上级职业，

需要复数不同系统的职业达到指定等级，解锁难度虽大，不过可使用的技能也非常强。职业的解锁条件可参考下表，有两个箭头指向的职业的表示需要相关前置职业都达到等级。

战士系				
初级	进阶所需等级	中级	进阶所需等级	上级
战士	{ 6级 } →	武士	{ 8级 } →	刚力士
			{ 8级 } →	猛士
		弓手	{ 8级 } →	叉鬼
			{ 8级 } →	

回复支援系				
初级	进阶所需等级	中级	进阶所需等级	上级
祈祷士	{ 6级 } →	修行者	{ 8级 } →	忍者
			{ 8级 } →	结界司
		祝词师	{ 8级 } →	神乐司（男性）
			{ 8级 } →	巫女（女性）

攻击妨害系				
初级	进阶所需等级	中级	进阶所需等级	上级
法术士	{ 6级 } →	精灵师	{ 8级 } →	天星司
			{ 8级 } →	风水司
		咒法师	{ 8级 } →	春秋司
			{ 8级 } →	

最上级职业				
名称	解锁条件	名称	解锁条件	
壮士	猛士和天星司的等级达到8	天狗	叉鬼、修行者、风水司的等级达到8	
女战士	猛士和巫女的等级达到8			
言灵司	结界司和春秋司的等级达到8			

刚力士

HP 和物理防御突出的肉盾型职业。技能推荐优先习得可以将一回合并所受伤害减为 1/10 的“铁壁”，还有让自己每回合回复 HP 的“力水”，再配合战士的技能“挑衅”，可为整个队伍承担伤害，另外“奥义镇地踏脚”也能成为队伍造福。



技能名称	效果
杀气	发出杀气，使走到前、左、右方格子上的敌方停止移动
HP 强化	提高最大 HP 并保持
持斧	能装备斧。装备斧时，提高武器的物理攻击力
浑身一击	整个身体往前撞的个体物理攻击。等级越高击退发生率越高。高低差 2.0h
猛推	以掌打发动个体物理攻击。有一定几率降低目标的敏捷力 10% (3 回合)
护身式	一定回合内提高自己的物理防御力、法术防御力
发气	一定回合内提高自己的避免无法战斗几率
力水	使自己一定回合内处于回合 HP 回复状态
旋回断	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击自己周围的招式。高低差 2.0h
横冲直撞	整个身体往前撞的个体物理攻击。会穿到敌方背后。高低差 2.0h
击颈	以掌打向喉部发动个体物理攻击。有造成失魂状态的几率 (3 回合)。高低差 2.0h
铁壁	该回合内受到的攻击伤害减为 1/10
救命术	一定几率复活陷入无法战斗状态的我方人员，技能等级越高几率越大。高低差 2.0h
大地裂斩	土属性的范围物理攻击。同时攻击直向 6 格的招式。高低差 2.0h
奥义镇地踏脚	消耗 1 条奥义槽的招式。一定回合内使我方全体处于回合 HP 回复状态

猛士

擅长远、近距离武器的物攻特化职业。被动技能“二刀流”能同时装备两把单手武器，将物理攻击力最大化，还有“狂鬼化”这种以自残为代价大幅提高能力的 Buff，输出相当惊人。攻击技能里，“吸血刃”攻击和回复两不误；“吸魂刃”解决了物理型职业 MP 回复过慢的问题；“残击”为收拾残血目标的最佳选择。



技能名称	效果
背水阵	自己的 HP 越少，物理攻击力越高
二刀流	虽然会使武器的能力参数降低，但可装备两件可用于二刀流的武器
孤军奋斗	受敌方包围越重，物理攻击力和物理防御力越高
破空	以手中武器发动个体物理攻击。有造成混乱状态的几率 (3 回合)。须有高低差武器
明镜止水	一定回合内提高自己的必杀率
残击	以手中武器发动个体物理攻击。敌方的 HP 越少，物理攻击力、命中率越高的招式。须有高低差武器
盾击	牺牲命中率提高威力，以手中武器发动个体物理攻击。须有高低差武器
吸血刃	以手中武器发动个体物理攻击。会吸收伤害值为 HP。须有高低差武器
吸魂刃	以手中武器发动个体物理攻击。会吸收伤害值为 MP。须有高低差武器
冻气击	武器上注入水斗气的水属性个体物理攻击。须有高低差武器
心眼	该回合内 100% 闪避敌方的物理攻击
狂鬼化	HP 会每回合减少，但相对的，会大幅提高基础能力的招式
奥义虎王霸斩	消耗 1 条奥义槽的招式。以手中武器发动个体物理攻击。须有高低差武器

又鬼

弓手的上位职业，机动性高并能学会许多异常状态技能，擅长纵横战场扰乱敌人。“影缝”、“瞄准脚跟”和“瞄准眉心”都是优秀的扰乱技能，当



敌人中了异常状态后，还可以使用“追击”对目标造成大伤害，而如果想确实了结残血的敌人，就使用“必中”这种必定命中的招式

祈祷士

初级的回复支援职业，除了各种实用的回复和支援技能外，被动技能“熟练取得强化”可增加 JP 的获得量，对育成角色非常有用，建议人手一个。



技能名称	效果
状态异常痊愈	每次轮到行动时，异常状态有一定几率自动痊愈
支援防御	自己周围有越多我方人员，物理防御力和闪避力越高
熟练取得强化	JP 取得量增加
被束缚祈祷	恢复个体的异常状态。高低差 5.0h
回复祈祷	回复个体的 HP。高低差 5.0h
束缚	降低个体的秒。高低差 5.0h
气力祈祷	提高个体的回合 MP 回复率。高低差 5.0h
防御祈祷	提高个体的物理防御力。高低差 5.0h
法防祈祷	提高个体的法术防御力。高低差 5.0h
闪避祈祷	提高个体的闪避力。高低差 5.0h
攻击祈祷	提高个体的物理攻击力。高低差 5.0h
法击祈祷	提高个体的法术攻击力。高低差 5.0h
命中祈祷	提高个体的命中率。高低差 5.0h

修行者

物理系的回复支援职业，HP 和防御力的成长率不错，前卫和后卫都能胜任。“药草学”虽然是单体回复技能，不过同时能回复异常状态，一举两得；



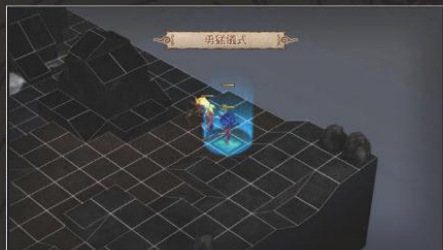
能增加自身移动力的“缩地法”也很实用，不用担心同伴需要回复时赶不到；“探索矿脉”能探测地图中的隐藏道具，对于收集奖杯必不可少。

技能名称	效果
持棍棒	能装备棍棒。装备棍棒时，提高武器的物理攻击力
物理防御强化	提高物理防御力并保持
跳跃力+1	提高跳跃力 1 并保持
探索矿脉	寻找位在范围内的埋藏财宝
药草学	回复个体的 HP，且恢复异常状态
气功波	以气弹攻击的无属性个体法术攻击
乱打乱刺	以手中武器发动个体物理攻击。等级越高击退发生率越高。须有高低差武器
大车轮	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击自己周围的招式。高低差 2.0h
登攀术	一定回合内提高自己的跳跃力
缩地法	一定回合内提高自己的移动力
经络疗法	使自己以外的个体处于回合 HP 回复状态。高低差 2.0h
精气让渡	回复自己以外个体的 MP。高低差 2.0h
灭杀击	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击直向 2 格的招式。高低差 2.0h
战争法螺	一定回合内提高自己以外个体的基础能力

技能名称	效果
跳跃力+2	提高跳跃力 2 并保持
弩装备	能装备弩。装备弩时，提高武器的物理攻击力
敏捷强化	提高敏捷力并保持
追击	以手中武器发动个体物理攻击。敌方处于异常状态时会提高物理攻击力的招式。须有高低差武器
臭气弹	抛出臭气烟雾弹，有造成个体陷入忘却状态的几率 (3 回合)。须有高低差武器
瞄准脚跟	以手中武器发动个体物理攻击。有造成止步状态的几率 (3 回合)。须有高低差武器
瞄准眉心	以手中武器发动个体物理攻击。有造成混乱状态的几率 (3 回合)。须有高低差武器
矢箭	令弓箭从天而降的范围物理攻击。须有高低差武器
必中	以手中武器发动个体物理攻击。锁定目标，100% 命中的招式。须有高低差武器
捕缚网	抛出网子，有造成个体陷入麻痹状态的几率 (3 回合)。须有高低差武器
影缝	以手中武器发动个体物理攻击。有造成麻痹状态的几率 (3 回合)。须有高低差武器
石咒击	以手中武器发动个体物理攻击。有造成石化状态的几率 (3 回合)。须有高低差武器
捕兽夹	以捕兽夹发动个体物理攻击。有造成止步状态的几率 (3 回合)。须有高低差武器
刺穴道	以手中武器发动个体物理攻击。有造成濒死状态的几率 (3 回合)。须有高低差武器
奥义	
天星流击	消耗 1 条奥义槽的招式。令弓箭从天而降的范围物理攻击。须有高低差武器

祝词师

祝词师有着许多大范围回复和支援技能，基本一人就能包揽回复和支援工作，但这些大范围技



能也很容易累积，导致该单位被攻击的几率增加，使用时要注意移的管理以及走位，以免遭受敌人集中攻击。



技能名称	效果
勇猛仪式	提高范围内人员的物理攻击力、法术攻击力、命中率。高低差5.0h
坚守仪式	提高范围内人员的物理防御力、法术防御力、闪避力。高低差5.0h
法术防御强化	提高法术防御力并保持
水抗性强化	提高水抗性并保持
防箭	受到远距离攻击（弓/弩）普通攻击时，提高闪避力
治愈仪式	回复范围内人员的HP
大被仪式	回复范围内人员的异常状态
火刃仪式	使范围内我方人员的武器变为火属性
水刃仪式	使范围内我方人员的武器变为水属性
气刃仪式	使范围内我方人员的武器变为气属性
石刃仪式	使范围内我方人员的武器变为土属性
轮回仪式	提高个体的避免无法战斗几率。高低差5.0h
解咒仪式	消除个体所中的弱化效果
反魂大仪式	有100%几率复活陷入无法战斗状态的我方人员

忍者

修行者的上位职业，有着出色的闪避力和机动性，并可以使用各种忍术实行独特的战法。“影跃忍术”是便利的移动技能，配合自身不低的移动力，很容易就能潜入敌人后方，然后用“幻影忍术”、“铁蒺藜炸弹”等技能扰乱对手，如果被敌人包围陷入困境，还可以使用“树叶隐身忍术”以及“金蝉脱壳忍术”脱身。另外被动技能“移动力+2”的实用性也很高，是走得慢的职业的福音。



技能名称	效果
持小刀	能装备小刀。装备小刀时，提高武器的物理攻击力
移动力+2	提高移动力2并保持
水遁术	可于水（中）地形移动，且在水（浅）地形的移动力也提高
开锁	避开陷阱打开宝箱。高低差2.0h
手里剑	射出手里剑的个体物理攻击。高低差5.0h
偷袭	以手中武器发动个体物理攻击。命中率提高，且攻击敌方背后时伤害值会变高的招式。须有高低差武器
影跃忍术	移动到指定的格子。高低差9.0h
幻影忍术	伤害敌方MP的个体法术攻击。有造成错乱状态的几率（3回合）。高低差5.0h
虫毒忍术	有造成个体陷入剧毒状态的几率
铁蒺藜炸弹	以装有火药的铁蒺藜攻击的火属性个体物理攻击。有造成止步状态的几率（3回合）。高低差2.0h
手里剑乱射	一次射出许多手里剑的范围物理攻击。高低差2.0h
死里逃生	自己的HP越少时，物理攻击力和闪避力越高
树叶隐身忍术	使自己不会成为敌方的个体攻击目标（1回合）
金蝉脱壳忍术	100%闪避敌方的物理攻击1次
奥义不定快击忍术	消耗1条奥义槽的招式。以手中武器发动个体物理攻击。随机攻击3~6次的招式

结界司

操控结界石的特殊上位支援职业，将结界石召唤出来后，周围单位可持续享受到结界石的回复或抗性强化等效果，因此在前线等交战激烈的地方召唤结界石，就能让队伍更安心地推进。除了结界石外，技能“法力阵大术”可以使范围内我方单位100%回避法术攻击，在法术型敌人多的关卡能发挥奇效。



技能名称	效果
死而复生	提高避免无法战斗几率
守护壁阵	减少侧面及背面遭攻击时的伤害
气抗性强化	提高气抗性并保持
透术	不会成为敌方的个体攻击目标（1回合）。高低差5.0h
消咒大术	消除范围内我方人员所中的弱化效果。高低差5.0h
法力阵大术	使范围内我方人员处于100%回避法术攻击的状态（2回合）。高低差5.0h
法力壁大术	造出魔法盾，一定回合内使范围内我方人员受到的HP伤害化为MP伤害。高低差5.0h
火结界	召唤结界石，一定回合内提高周围我方人员的火抗性。高低差5.0h
水结界	召唤结界石，一定回合内提高周围我方人员的水抗性。高低差5.0h
气结界	召唤结界石，一定回合内提高周围我方人员的气抗性。高低差5.0h
土结界	召唤结界石，一定回合内提高周围我方人员的土抗性。高低差5.0h
生命结界	召唤结界石，一定回合内每回合回复周围我方人员的HP。高低差5.0h
抗拒结界	召唤结界石，一定回合内提高周围我方人员的异常状态抗性。高低差5.0h
气力结界	召唤结界石，一定回合内每回合回复周围我方人员的MP。高低差5.0h
奥义护刚结界	消耗2条奥义槽的招式。召唤结界石，使周围我方人员的战斗伤害变为0（1回合）。高低差5.0h

神乐司

男性专用上位支援职业，擅长使用各种奏术降低敌人的能力或抗性。技能推荐先学“闲拍子·攻奏”和“闲拍子·守奏”，在对付异常状态抗性高的敌人时能派上不小用场；“不调和奏”可削减范围内敌人的MP，减小敌人使用技能的几率。



技能名称	效果
平常心	减少攻击和回复时的秒上升量
闪避力强化	提高闪避力并保持
柳奏术	使用奏术后，该回合能100%闪避敌方的物理攻击
庭火奏	一定几率降低范围内人员的火抗性的奏术（2回合）。高低差5.0h
彼波奏	一定几率降低范围内人员的水抗性的奏术（2回合）。高低差5.0h
稻魂奏	一定几率降低范围内人员的气抗性的奏术（2回合）。高低差5.0h
山矛奏	一定几率降低范围内人员的土抗性的奏术（2回合）。高低差5.0h
闲拍子·攻奏	一定几率降低范围内人员的物理攻击力、法术攻击力、命中力的奏术（2回合）。高低差5.0h
闲拍子·守奏	一定几率降低范围内人员的物理防御力、法术防御力、闪避力的奏术（2回合）。高低差5.0h
闲拍子·奔奏	一定几率降低范围内人员的敏捷力的奏术（2回合）。高低差5.0h
灾祸奏	以奏术攻击的无属性范围法术攻击。且会从异常状态中随机选出1种攻击（3回合）。高低差5.0h
不调和奏	以奏术伤害敌方的MP的范围法术攻击。高低差5.0h
御剑奏	以奏术攻击的无属性范围法术攻击。高低差5.0h
梓弓奏	以奏术攻击的无属性范围法术攻击。同时攻击直向6格的招式。高低差5.0h
奥义魂降奏	消耗1条奥义槽的招式。一定回合内使我方全体处于取得经验值增加状态的奏术

巫女



使用舞术的女性专用上位支援职业，和男性专用职业神乐司相反，巫女的技能以范围回复和Buff为主，是祝词师的正统进阶职业。支援技能推荐先习得“扬拍子·攻舞”、“扬拍子·守舞”、“扬拍子·奔舞”，升到最高有35%的补正值，非常高效；回复技则先学“神愈舞”和“神酒舞”，前者在范围回复的同时还能解除异常状态，后者则能范围回复MP，都是相当强力的技能。“奥义请神舞”能增加获得的JP值，在需要刷职业等级时非常有用。



技能名称	效果
平常心	减少攻击和回复时的移上增量
闪避力强化	提高闪避力并保持
神舞术	使用舞术后，该回合能100%闪避敌方的法术攻击
庭火舞	提高范围内人员的火抗性的舞术（2回合）。高低差5.0h
筱波舞	提高范围内人员的水抗性的舞术（2回合）。高低差5.0h
稻魂舞	提高范围内人员的气抗性的舞术（2回合）。高低差5.0h
山矛舞	提高范围内人员的土抗性的舞术（2回合）。高低差5.0h
扬拍子·攻舞	提高范围内人员的物理攻击力、法术攻击力、命中力的舞术（2回合）。高低差5.0h
扬拍子·守舞	提高范围内人员的物理防御力、法术防御力、闪避力的舞术（2回合）。高低差5.0h
扬拍子·奔舞	提高范围内人员的敏捷力的舞术（2回合）。高低差5.0h
神愈舞	回复范围内人员的HP，且回复异常状态的舞术。高低差5.0h
神酒舞	回复范围内人员的MP的舞术。高低差5.0h
御剑舞	一定回合内提高范围内人员对近距离（弓/弩之外）普通攻击的闪避力的舞术。高低差5.0h
梓弓舞	一定回合内提高范围内人员对远距离（弓/弩）普通攻击的闪避力的舞术。高低差5.0h
奥义请神舞	消耗1条奥义槽的招式。一定回合内使我方全体处于取得JP值增加状态的舞术

精灵师



法术士的正统进阶职业，各属性的法术攻击都变成了范围型，在对付扎堆的敌人时能提高不少效率，不过范围法术对MP的消耗也很大，最好配上法术士的被动技能“MP强化”。JP以习得4种属性的范围法术优先，另外还有实用的被动技能“法术攻击强化”，让输出更上一层楼。

技能名称	效果
火抗性强化	提高火抗性并保持
法术攻击强化	提高法术攻击力并保持
法力击·攻	以气弹攻击的范围法术攻击。以物理防御力计算伤害。高低差5.0h
冥气印术	以冥气攻击的个体法术攻击。有几率降低命中25%（3回合）。高低差5.0h
邪气印术	以邪气攻击的个体法术攻击。有几率降低闪避25%（3回合）。高低差5.0h
伤害转化MP	受到的HP伤害一定比例转为回复MP
爆焰印术	以爆炎攻击的火属性范围法术攻击。高低差5.0h
冰雹印术	以冰雹攻击的水属性范围法术攻击。高低差5.0h
龙卷印术	以龙卷攻击的气属性范围法术攻击。高低差5.0h
列石印术	以岩石攻击的土属性范围法术攻击。高低差5.0h
法力术	一定回合内有100%几率反弹一定比例的物理攻击伤害
吸命印术	以法力攻击的个体法术攻击。会吸收伤害值的一定比例化为MP。高低差5.0h
吸魂印术	以法力攻击的个体法术攻击。会吸收伤害值的一定比例化为MP。高低差5.0h
魂魄双环破	伤害HP和MP的范围法术攻击。高低差5.0h

法术士



初级的法术攻击职业，可使用各属性的法术针对敌人的弱点属性打击，是队伍的重要输出源。除了4种属性法术技能外，被动技能“MP强化”也是必学



之一，以后转为其他法术型职业时也会用到，JP富余时还可学“精神统一”这种用来提高输出的Buff技能。

技能名称	效果
法力击	以气弹攻击的个体法术攻击。以物理防御力计算伤害。高低差5.0h
持杖	能装备杖。装备杖时，提高武器的物理攻击力
MP强化	提高最大MP并保持
支援法术	自己周围有越多我方人员，法术攻击力和法术防御力越高
法力盾术	造出法术盾，一定回合内使受到的HP伤害化为MP伤害
火球术	以火球攻击的火属性个体法术攻击。高低差5.0h
冰块术	以冰块攻击的水属性个体法术攻击。高低差5.0h
旋风术	以风刃攻击的气属性个体法术攻击。高低差5.0h
岩石术	以岩块攻击的土属性个体法术攻击。高低差5.0h
冥想	回复自己的MP
精神统一	一定回合内提高自己的法术攻击力
法力镜术	一定回合内有几率反弹敌方的法术攻击伤害。高低差5.0h

咒法师



擅长扰乱敌人的职业，范围型异常技能齐全，是战术中非常重要的一员。技能强烈建议先学“麻痹诅咒”和“混乱诅咒”，这两招可以让敌人无力化，如果敌方还没有恢复异常状态的单位，这样基本会被这两种异常状态拖垮。被动技能“MP回复强化”可提高MP的回复率，对法术型单位非常有用。



技能名称	效果
状态异常抗性强化	提高异常状态抗性并保持
伤害反弹	一定比例反弹敌人的物理攻击伤害
MP回复强化	提高回合MP回复率并保持
病毒诅咒	有造成范围内人员陷入病毒状态的几率。高低差5.0h
践踏诅咒	有造成范围内人员陷入践踏状态的几率。高低差5.0h
失明诅咒	有造成范围内人员陷入失明状态的几率。高低差5.0h
化解毒	有几率消除敌方身上的强化效果。高低差5.0h
弱化诅咒	有几率降低范围内人员的物理攻击力、法术攻击力。高低差5.0h
软化诅咒	有几率降低范围内人员的物理防御力、法术防御力。高低差5.0h
麻痹诅咒	有造成范围内人员陷入麻痹状态的几率。高低差5.0h
失魂诅咒	有造成范围内人员陷入失魂状态的几率。高低差5.0h
冥途诅咒	有造成个体陷入无法战斗状态的几率。高低差5.0h
石化诅咒	有造成范围内人员陷入石化状态的几率。高低差5.0h
混乱诅咒	有造成范围内人员陷入混乱状态的几率。高低差5.0h
鬼门招来阵	会从7种异常状态中随机选出3种攻击个体。高低差5.0h

天星司



法师型职业的顶尖攻击手，技能无论范围、距离、威力都非常优秀。单体攻击技能里，“明星天术”的威力很高，就算不克制的目标都可造成可观的伤害；

“帚星天术”攻击距离长，适合拿来狙击残血的敌人。范围技能有各种形状的打击面，其中大范围的“锚星天术”和“石匠星天术”都是不错的选择。另外由于这个职业的技能 MP 消耗非常高，务必把被动技能“消耗 MP 减少”也学了。

技能名称	效果
持枪	能装备枪。装备枪时，提高武器的物理攻击力
消耗MP减少	减少技能的MP消耗量
EXP取得强化	提高取得经验值
流星天术	以流星雨攻击的火属性范围法术攻击。高低差5.0h
鼓星天术	以水流攻击的水属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式。高低差5.0h
疾风星天术	以强风攻击的气属性范围法术攻击。高低差5.0h
昴星天术	操控重力攻击的土属性范围法术攻击。高低差5.0h
明星天术	以光芒攻击的火属性个体法术攻击。高低差5.0h
锚星天术	以洪水攻击的水属性范围法术攻击。高低差5.0h
帚星天术	以彗球攻击的气属性个体法术攻击。高低差5.0h
续星天术	以小陨石攻击的土属性个体法术攻击。高低差5.0h
暗星天术	以超重力攻击的无属性个体法术攻击。有几率造成无法战斗状态。高低差5.0h
石匠星天术	以雷电攻击的气属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式。高低差5.0h
客星天术	引起地震攻击的土属性全体法术攻击
奥义北辰贯霸	消耗3条奥义槽的招式。引起落雷攻击的气属性全体法术攻击。有造成止步状态的几率（3回合）

风水司



可以使用前卫装备的法术型上位职业，能掌握的技能包含了攻击、回复、异常状态，是各种场面都能应对的全能型选手。技能习得以4个属性的攻击法术优先，其次是能同时回复 HP 和 MP 的“生命之泉”，“奥义龙脉穿断”能使目标的 MP 回复量变 0，配合其他职业的 MP 攻击技能，能真正做到技能封锁。



“奥义龙脉穿断”能使目标的 MP 回复量变 0，配合其他职业的 MP 攻击技能，能真正做到技能封锁。

技能名称	效果
钱运强化	打倒敌方时取得的金额提高
土抗性强化	提高土抗性并保持
待命回复	不行动而待机后，下回合回复较多的HP和MP
臭水	有几率使范围内人员陷入病毒状态。且降低火抗性。高低差5.0h
冰雨	有几率使范围内人员陷入失魂状态。且降低水抗性。高低差5.0h
沙尘	有几率使范围内人员陷入失明状态。且降低气抗性。高低差5.0h
泥沼	有几率使范围内人员陷入蹒跚状态。且降低土抗性。高低差5.0h
开运法	略微提高打倒敌方时的道具取得率，并提高取得金额。高低差5.0h
利水术	提高水（浅）地形的移动力。高低差5.0h
生命之泉	回复个体的HP、MP。高低差5.0h
熔岩流	以熔岩流攻击的火属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式，且有土属性追加伤害的招式。高低差5.0h
暴风雪	以暴风雪攻击的水属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式，且有气属性追加伤害的招式。高低差5.0h
雷火	以雷火攻击的气属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式，且有火属性追加伤害的招式。高低差5.0h
土石流	以土石流攻击的土属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式，且有水属性追加伤害的招式。高低差5.0h
奥义龙脉穿断	消耗1条奥义槽的招式。有几率使范围内敌方的回合MP回复量变0（3回合）。高低差5.0h

春秋司



咒法师的进阶职业，擅长以操作时间的术术进行支援和骚扰，控制战场的节奏。技能推荐先学可以范围加速的“广加时术”和“奥义瞬加众腾阵”，前期用“广加时术”，等累积了奥义槽后，直接用“奥义瞬加众腾阵”为我方全体加速。“敌视时术”是惟一可为自身以外单位提升秒的技能，可以方便地改变敌人的攻击目标。春秋司虽然没有直接的攻击法术，不过“遣送黄泉时术”升满后让目标陷入的待死状态只有1回合，对付没有死抗性的杂兵基本都是一招一个。



技能名称	效果
全力活性	敏捷力会在HP为100%的状态下提高
濒死活性	敏捷力会在HP为25%以下的状态下提高
加速时术	提高个体的敏捷力。高低差5.0h
敌视活性	秒越高，敏捷力越高
减速时术	有几率降低个体的敏捷力。高低差5.0h
轨迹时术	提高远距离（弓/弩）普通攻击的闪避力。高低差5.0h
敌视时术	提高个体的秒。高低差5.0h
广加时术	提高范围内人员的敏捷力。高低差5.0h
减缓时术	增加使用对象的异常状态、强化效果、弱化效果等等的回合数。高低差5.0h
广减时术	有几率降低范围内人员的敏捷力。高低差5.0h
加快时术	减少使用对象的异常状态、强化效果、弱化效果等等的回合数。高低差5.0h
远行时术	提高个体的移动力。高低差5.0h
遣送黄泉时术	有几率造成个体陷入待死状态。高低差5.0h
转移时术	移动到指定的格子上。高低差9.0h
奥义瞬加众腾阵	消耗1条奥义槽的招式。提高我方全体的敏捷力

女战士



万能型的女性专用职业，可以适应队伍的各个位置。职业技能里有珍贵的异常状态无效 Buff，特别是“麻痹防护”和“混乱防护”要第一时间习得。攻击技能里，4种属性的剑系技能无论范围、攻击力还是效果都非常优秀，只不过这几招是物理攻击，考虑到女战士的魔法攻击成长率比物理攻击好，最好再用副职业补充一些魔法系攻击技能。

技能名称	效果
濒死HP回复	轮到行动时，若HP为25%以下的状态则完全回复HP
正面对决	增加从正面攻击敌方时的伤害
战神祝福	在MP为100%的状态下会提高20%的基础能力
病毒防护	使我方全体处于病毒无效状态
蹒跚防护	使我方全体处于蹒跚无效状态
失明防护	使我方全体处于失明无效状态
天辉红莲剑	在武器上注入火斗气的火属性范围物理攻击。同时攻击直向6格，且有几率造成封闭状态（3回合）。高低差2.0h
天降冰华剑	在武器上注入水斗气的水属性范围物理攻击。同时攻击直向6格，且有几率造成忘却状态（3回合）。高低差2.0h
天战雷神剑	在武器上注入气斗气的气属性范围物理攻击。同时攻击直向6格，且有几率造成麻痹状态（3回合）。高低差2.0h
天鸣地动剑	在武器上注入土斗气的土属性范围物理攻击。同时攻击直向6格，且有几率造成止步状态（3回合）。高低差2.0h
麻痹防护	使我方全体处于麻痹无效状态
失魂防护	使我方全体处于失魂无效状态
石化防护	使我方全体处于石化无效状态
混乱防护	使我方全体处于混乱无效状态
秘仪治疗波动	消耗2条奥义槽的招式。完全回复及痊愈范围内人员的HP、MP、异常状态。高低差5.0h

言灵司



精通支援、妨碍、异常状态的法术上位职业，法术攻击、法术防御、MP 成长都相当出色，能用副职业补充一些属性法术技能就是顶级的攻击手。技能先学“吉祥言灵”，能同时提高我方全员命中力和闪避力，前线混战时非常有用。攻击技能推荐“噩梦言灵”，这招本身攻击力就不低，还一定几率附带混乱效果。

技能名称	效果
MP全满开始	开始战斗时，以MP完全回复的状态开始
咒言反弹	有几率反弹敌方的法术攻击伤害
吉祥言灵	提高我方全体命中力、闪避力
全力咒抗性	异常状态抗性在HP为100%的状态下提高
火击言灵	为范围内我方人员的武器上附加火属性追加伤害能力。高低差5.0h
水击言灵	为范围内我方人员的武器上附加水属性追加伤害能力。高低差5.0h
气击言灵	为范围内我方人员的武器上附加气属性追加伤害能力。高低差5.0h
土击言灵	为范围内我方人员的武器上附加土属性追加伤害能力。高低差5.0h
噩梦言灵	以言灵力量攻击的无属性范围法术攻击。有几率造成混乱状态（3回合）。且敌方若处于失明状态，伤害会增加。高低差5.0h
幽暗言灵	以言灵力量攻击的无属性范围法术攻击。有几率造成封闭状态（3回合）。且敌方若处于失明状态，伤害会增加。高低差5.0h
舌祸言灵	以言灵力量攻击的无属性范围法术攻击。有几率造成忘却状态（3回合）。且敌方若处于混乱状态，伤害会增加。高低差5.0h
气魄言灵	提高范围内人员的基础能力。高低差5.0h
凶移言灵	有几率降低范围内人员的基础能力。高低差5.0h
虏魅言灵	有几率造成个体陷入混乱状态。高低差5.0h
秘仪献身仪式	消耗3条奥义槽的招式。牺牲自己的生命，完全回复及痊愈我方全体的HP、MP、异常状态、无法战斗状态（自己会退出关卡）

壮士



男性专用上位职业，物理战斗的专家，有着顶尖的物理攻击力和物理防御力，实力之强甚至可以单挑 BOSS。主战技能一般用“欲鬼伊舍那剑”和“神鬼夜叉剑”，前者攻击力高，后者在 MP 不足时用。“神仪不屈不挠之魂”是 BOSS 战的必备技能，升满后也就是 3 回合内怎么被打都不会死，



如果被 BOSS 打到濒死更好，这样配合“冥鬼牛头剑”就能发挥出这个职业最大的实力。被动技能“作祟神附身”的效果为累积越多能力越高，也就是越战越强，当然还可以用技能“染秽”给自己提升秽。

技能名称	效果
正面对决	增加从正面攻击敌方时的伤害
濒死MP回复	轮到行动时，若HP为25%以下的状态则完全回复MP
舍身	提高自己的物理攻击力，降低物理防御力
染秽	降低我方全体的秽，转加到自己的秽上
作祟神附身	秽越高，基础能力越高
战鬼修罗剑	提高闪避力，且受到攻击时会反击
冥鬼牛头剑	以手中武器发动个体物理攻击（限自己的HP为25%以下的状态才可使用）。须有高低差武器
邪鬼阿傍剑	以手中武器发动范围物理攻击。有几率造成病毒（自己有异常状态则为剧毒）状态（3回合）。须有高低差武器
神鬼夜叉剑	以手中武器发动个体物理攻击。会吸收伤害值的50%化为HP、MP（自己有异常状态则吸收量变高）。须有高低差武器
死鬼阎摩剑	以手中武器发动个体物理攻击。有几率造成濒死状态（自己有异常状态则几率变高）。须有高低差武器
欲鬼伊舍那剑	以手中武器发动个体物理攻击。略微提高打倒敌人时的道具取得率，并提高取得金额的招式（自己有异常状态则效果变高）。须有高低差武器
豪鬼天帝剑	以手中武器发动个体物理攻击。降低敌方属性抗性的招式（自己有异常状态则效果变高）。须有高低差武器
恶鬼罗刹剑	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击自己周围，且不受敌方反击的招式。高低差2.0h
狱鬼马头剑	以手中武器发动范围物理攻击（限自己的HP为25%以下的状态才可使用）。须有高低差武器
神仪不屈不挠之魂	消耗2条奥义槽的招式。提高自己避免无法战斗的几率100%（3回合）

天狗



游戏里少有的物法双修型职业，加上出众的机动性，用法相当灵活。攻击技能里法术系居多，并且属性齐全，可根据具体情况选择。物理技能只有两招，虽然也够用，但如果能用其他物理职业的技能弥补一下则更完美。被动技能里“移动力跳跃力+1”和“飞翔术”都很值得学，特别是飞翔术，可以无视地形移动。

技能名称	效果
追击	发动普通攻击后敌方处于濒死状态时，有几率再次普通攻击
飞翔术	保持在飞行状态
移动力跳跃力+1	提高移动力、跳跃力1并保持
袖隐	使自己以外的个体不会成为敌方的个体攻击目标。高低差5.0h
毒雾招来	以毒雾攻击的水属性范围法术攻击。有几率造成病毒状态（3回合）。高低差5.0h
天刚击打	以手中武器发动个体物理攻击。有几率造成止步状态（3回合）。须有高低差武器
引导术	将范围内敌方拉近自己1格。高低差5.0h
幻焰狗阵	以幻焰攻击的火属性范围法术攻击。高低差5.0h
神泉露	回复范围内人员的MP。高低差5.0h
阵风掌	以阵风攻击的气属性范围法术攻击。同时攻击直向6格横向3格的招式，且有击退发生率。高低差5.0h
八百飞砾	以大量小石子攻击的土属性范围法术攻击。高低差5.0h
乱羽	以鸟羽攻击的范围法术攻击。有几率造成混乱状态（3回合）。须有高低差武器
十字裂破斩	以手中武器发动范围物理攻击。同时攻击直向3格的招式。须有高低差武器
俊导术	提高自己以外个体的移动力、跳跃力1。高低差5.0h
秘仪鬼土回生	消耗2条奥义槽的招式。回合MP回复量变0，但相对的，会变回合HP回复状态，提高基础能力

推荐角色

辉耀

本作的主角，固有职业技能种类齐全。攻击有消耗少射程远的“鬼火”；回复有既能补血还能解除异常状态的“净化火焰”；支援技能里“生命树枝”可以提升 HP 上限，“炽热激情”能给指定单位提升 50% 的物攻（闪避降

50%）。最厉害的要数被动技能“巾帼之才”，效果为职业等级 Lv10 的职业越多，基础能力就越高，后期满级的职业多起来，能力就会相当惊人，无论作为物理单位还是法术单位培养都没问题。

花开

法术单位的代表，主要职业推荐天星司或言灵司。固有职业的“苔人花术”可以召唤一个高秽值的诱敌单位，将敌人的注意力吸引过去，

在缺少肉盾单位时能派上不小用场。另外还有徐徐回复 HP 的技能“仙桃花术”和提高 MP 回复率的技能“香梅花术”，都非常便利。

大国主

作为一国之主，大国主的固有职业技能齐全程度不亚于辉耀，特别是几招回复系技能都很实用，其中“八方仁术”能同时补 HP 和 MP，“幽冥开门仪式”能范围复活无法战斗的同伴。支援技能优先学附加 ZOC 的“老手的间距”，

给前线单位加上，敌人就难以威胁到我军的后方。“神仪天诏琴调”在回复所有异常状态和弱化效果的同时，还能免疫异常效果，在对付异常攻击多的 BOSS 时相当有效。

狹依

固有职业海女神正如其名，技能多和水相关，除了水属性的攻击技能外，还有“练水术”这种范围增加水地形移动力的技能，在水地

形多的关卡能发挥奇效。被动技能“好战化”相当于主动型的“作祟神附身”，用提高秽的技能配合这招，可令全能力大幅强化。

一寸

一寸有小人 and 巨人两种状态，可用技能“缩小小槌”转换。小人状态时闪避力、敏捷力提高，适合担任后卫；巨人状态时物攻、物防提高，适合担任前卫，可根据主职业分开使用。技能“烂醉烈酒”能一次性让目标中“蹒跚”、

“失魂”、“混乱”三种状态，控制能力相当强。“万能药酒”能大量回复单体 HP 的同时还能解除异常状态，相当于辉煌的“净化火焰”的强化版。另外加物攻的“战术指南”和加法攻的“法术指南”也相当实用，JP 宽裕时务必升满。

开耶

固有职业新月姬的技能以召唤系为主，可以召唤神使为我方作战，相当于多了一个单位，注意每回合都需要消耗 MP 维持召唤单位，最好备上 MP 相关的被动技能。“神仪慈雨招来”为消耗 3 条奥义槽，为全体回复 HP 和 MP，能让处于劣势中的我方一下脱离危机。



关卡攻略

第一卷

众神的源流

第一段 富士 浅间之宫

胜利条件 歼灭敌方

败北条件 我方歼灭

关卡要点

首战难度不大，将敌人引过来逐个击破即可，金太郎的技能“掷石”可以在普通攻击够不着时蹭点血，熊技能的“呼啸”是加物理攻击力的 Buff，两招都可以多多活用。

第二段 甲斐 踞躅街道

胜利条件 歼灭敌方

败北条件 我方歼灭

关卡要点

我方多了辉煌，注意她的物理防御力不高，不要太靠近前线，让她保持在后方进行远程法术攻击和用回复法术支援即可。另外敌方里也有会回复法术的单位，会为残血的敌方单位回复，因此残血的敌人要尽快解决，以免被回血导致击破难度增加。这关的战场上有不少道具，在战前的教学里都有说明获得方法，包括藤箱、地上的隐藏道具和药草，隐藏道具可参考地图（后同），注意最远的一个藤箱设有陷阱，会使打开的单位陷入病毒状态，中了异常状态的单位需用辉煌的“被楔折祷”来解除。



第四段 水曾川 寝觉之床

胜利条件 歼灭敌方

败北条件 我方歼灭

关卡要点

这关我方的出击位置在高处，前期可以利用地形优势分断敌人逐个击破，同样要注意不要留下残血的敌人，以免被敌方的法术单位回复。河对岸的两个敌人是难点，由于过河的路比较窄，只能排队过河，加上敌方法术士有强力的攻击法术，一旦落单很容易就会处于危险的处境，比较好的攻略法是让血厚的熊使用技能“挑衅”打头阵，先将战士引下来用强力的技能击破，这样剩下的法术士也就是瓮中之鳖了。



第六段 伊吹山 风之谷

胜利条件 打倒赤鬼

败北条件 我方歼灭

关卡要点

高处的弓手非常棘手，会使用“蓄力”+“毒击”的技能组合，攻击力足以将我方的法术型单位秒掉。推进时得让熊用技能“挑衅”吸引火力，然后用高威力的招式集中火力优先解决弓手，特别是新加入的花开有不错的法术攻击技能，可以好好活用。作为击破目标的赤鬼在战斗中段就会出击，如果不想恋战，同样只要让熊牵制住他，其他单位尽快击破就能过关。



第七段 大江山 翠仙洞

胜利条件 打倒青鬼

败北条件 我方歼灭

关卡要点

葛城的加入使我方前线加固了不少，让熊和葛城交替作为前卫推进，前期杂兵战基本没有问题。比较难对付的是作为目标的青鬼，虽然她是法术单位，不过 HP 非常多，就算物理单位围上去集火也要耗上一阵，回复务必要跟上，另外她还有范围物理攻击技能“爆破”，法术单位在接近时最好不要扎堆。



第八段 大山 神之温泉

胜利条件 歼灭敌方

败北条件 因幡被打倒

关卡要点

因幡的能力很强，杂兵对她基本没有威胁，大部队专心清理周围的敌人即可。注意 HP 低于 25% 以下的 BOSS 级单位或魔物在轮到她行动时有极低几率凶暴化，凶暴化后能力会加强，HP 也会得到一定回复，所以最保险的方法就是不要将这类敌人打到濒死，轮到我方单位连续行动时一口气打倒吧。



第九段 斐伊川 樱堤

胜利条件 打倒风神

败北条件 要石被破坏

关卡要点

这关需保护要石不被破坏，不过要石的移值不会增长，只要派有移值的我方单位靠近就能让攻击要石的敌人转移注意力，然后用法术或道具为要石回复即可。作为 NPC 参战的大国主闪避很高，而且还有提升闪避的技能，不过如果被围攻还是有一定危险的，得及时为其解围。敌方的气抗都很高，要针对属性来输出时最好用火属性技能来打，另外风灵还可以用土属性技能对付。BOSS 单位风神有被动技能“雷装”，会对邻接的我方单位造成气属性伤害，前卫单位近身时要注意血量。



第十一段 吉田 冶炼厂

胜利条件 歼灭敌方
败北条件 我方歼灭

关卡要点

敌人分散在三个方向，而且不会主动出击，需我方从近至远逐批击破。另外要注意敌方的咒法师有很多异常状态技能，我方也得准备好相应的技能或道具来解除。这场战斗胜利后会直接进入下一战。

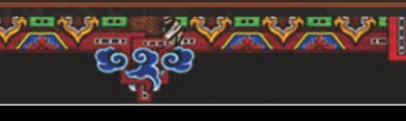


第十二段 吉田 冶炼厂

胜利条件 打倒大神
败北条件 我方歼灭

关卡要点

和上一关相反，这关我方被分散在两边，女性一侧虽然人较多，但有两个前卫型单位都是自动行动的 NPC，法术型单位可以说是相当危险的。因此一开始女性一侧最好先按兵不动，以免提升移值引来敌人，男性一侧则要尽快往赶过去合流，并使用攻击技能或“挑衅”来吸引火力，成功合流后再让法术型单位输出。另外这关的胜利条件只有击破 BOSS 大神一个，想速战速决可以在早期就集火 BOSS，但要注意它的攻击力很高，而且还有专针对围攻的技能组合“反击”+“孤军奋斗”，最好用远程法术来对付，如果要用近战单位输出，先让其进入“麻痹”或者“失明”等异常状态会比较安全。



第十三段 黄泉比良坂

胜利条件 歼灭敌方
败北条件 我方歼灭

关卡要点

常规的杂兵战关卡，循序渐进推进即可。这关部分敌人有共同弱点属性，其中梅妖甘和清泉蜘蛛弱水，死者和水妖甘弱火，在用范围法术攻击时可以考虑一下，以加快效率。

第二卷

命运的公主辉耀

第一段 严岛 大鸟居

胜利条件 歼灭敌方
败北条件 我方歼灭

关卡要点

这关大国主正式加入，虽然他的职业是前卫型，不过物理防御并不算高，还是比较适合利用技能打中坚的位置，另外从这关开始解锁奥义，他的“神仪天诏琴调”为消除我方全体的异常状态和弱化效果，特别是两个 NPC 中了这些状态后可以好好利用一下。两个 NPC 分别在两头被敌人包围，由于离得较远，要派有远程攻击的单位前去为她们解围，或者有修行者的技能“缩地法”的近战单位也行。



第二段 坛之浦

胜利条件 歼灭敌方
败北条件 我方歼灭

关卡要点

我方一开始被前后夹击，先派主力单位将后方的 3 个杂兵解决，然后再一起对付前方的主力部队。由于杂兵并不会一涌上来，所以迎战压力不算太大。注意这关的隐藏宝物在海里，目前还无法获得。



第四段 佐贺 佐贺之里

胜利条件 打倒艳女
败北条件 我方歼灭

关卡要点

敌方的杂兵不算太强，用前卫型单位吸引火力推进即可。另外敌方的法术型单位没有解麻痹的技能，如果我方咒法师已经学会麻痹法术，那就能让他们全军瘫痪，任由宰割。艳女的技能“魅惑舞蹈”会使我方男性单位陷入错乱状态，要准备好相应的技能或道具解除。



第五段 楠木之里

胜利条件 歼灭敌方
败北条件 我方歼灭

关卡要点

我方占据高地，等敌人自己送上门就好，特别是弓手，可以安逸地狙击，剩下的不会主动出击的敌人就派近战单位前去清理。



第六段 大观峰

胜利条件 歼灭敌方
败北条件 我方歼灭

关卡要点

敌人分散在两头，推荐选人数较少的左边突破。对于集中在一起的敌人，可以使用范围攻击加快效率，但要注意弓手会用“法力魔镜”技能，有一定几率反射法术伤害，如果看他处于该状态时，使用范围攻击法术时最好避开他。



第七段 阿苏 中岳

胜利条件	打倒火鸟
败北条件	我方歼灭

关卡要点

这关的敌人全为火属性，水属性或气属性的技能派上大用场，出战前记得备上。BOSS火鸟的行动范围很广，而且还有不少范围攻击，不过它体型也很大，将它引到狭窄的地方其行动就会被限制，如还想再省事一点，还可以让近战单位上前包围住它，彻底封住它行动，这样法术型单位即可在后方安全输出，但要注意它有被动技能“火装”，会让相邻的我方单位受到火属性伤害，推荐用相关技能为近战单位提升火属性抗性。



第八段 大隅

胜利条件	歼灭敌方
败北条件	浦岛被打倒

关卡要点

要保护的浦岛离得不远，应第一时间和他合流，确保浦岛安全后再反击。注意敌人里有不少会反伤技能的，如咒法师的被动技能“伤害反弹”会反弹物理攻击伤害和弓手的技能“法力镜术”会一定几率反弹防御伤害，所以对付前者最好用法术，后者则用物理攻击。



第九段 满潮浦

胜利条件	歼灭敌方
败北条件	我方歼灭

关卡要点

麻痹战术依然有效，不过敌人的两名祝词师有解除麻痹的技能，推荐先将他们解决，再用麻痹让敌阵营无力化，打起来会很轻松。



第十段 五濑川

胜利条件	歼灭敌方
败北条件	我方歼灭

关卡要点

敌方忍者的机动性很高，而且还有不少异常攻击技能以解除除麻痹的技能，建议先将他们解决，这样就可利用麻痹战术一路推过去。



第十一段 日向 高千穗之宫

胜利条件	打到猿田彦
败北条件	我方歼灭

关卡要点

前段的路分为左右两条，由于胜利条件不用全灭敌人，不想分散战力的话可以让我方全部走同一边。最初的难点是瞭望台上的叉鬼，由于此处是要道，我方路过时都要被他从高处狙击，而我方则无法从下面攻击到他，如果不想被白打，比较好的方法是让物防高的单位吸引住他的火力，然后派脚程快的单位迅速接近并击破，脚程快的单位推荐忍者，这个职业本身有“移动力+2”的被动技能，还有技能“影跃忍术”，可以直接从瞭望台脚下一下来到顶端，攻击推荐用技能“偷袭”，这招从背后攻击有攻击加成，等把叉鬼解决后我方大部队就可安全通过了。接近BOSS猿田彦的地方是第二个难点，这里有重兵把守，比较麻烦的是春秋司，会各种异常状态技能，如果主要单位中了麻痹或混乱，我方就有可能就全线溃退，对付异常状态，可以用大国主的“神仪天诏琴调”，在异常状态无效的短时间内把春秋司解决，如果没有奥义槽也可以用细女的技能“除厄舞蹈”代替，当然不是这招不是百分百防异常状态，条件允许还是优先选择前者。猿田彦会“二次行动”，而且还有各种范围攻击，接近他时切记不要扎堆，还有他的常驻“闪避间接攻击”会减少弓弩的命中率，攻击时多用法术或接近攻击来打。



第十二段 真名井 真名井瀑布

胜利条件	歼灭敌方
败北条件	我方歼灭

关卡要点

这关地形高地起伏很大，忍者这种移动力和跳跃力优秀的职业依然可以派上大用场，脚程慢的单位推荐将副职业设为“修行者”，使用技能“登攀术”、“缩地法”为自己增加脚程。敌人都是杂兵，惟一要注意的就是黄泉蜘蛛有给目标附加蹒跚状态的技能“纠缠”，这关中了蹒跚基本寸步难行，最好优先解决。战斗胜利后直接进入下一战。



第十三段 真名井 天真名井

胜利条件	歼灭敌方
败北条件	我方歼灭

关卡要点

开始我方被包围，不过只要撑过一定回合就会触发剧情过关，全力拖延时间即可，当然有实力也可尝试全灭杂兵赚钱和经验值。



第三卷

各个年轻领袖的纠结

第二段 严岛 大鸟居

胜利条件	打倒鹿神
败北条件	我方歼灭

关卡要点

辉耀的初始地点离我方大部队有一定距离，应先和其合流再组织攻势，至于NPC狹依则离得很远，基本等不到我方赶到她就被敌人围攻死了，还是过后将她复活吧。敌人都有土属性的共同弱点，可以让前卫型单位将敌人吸引到一起，再用土属性的范围攻击一网打尽，但要注意小心大鹿有时会使用技能“法力魔镜”，这时使用范围法术得避开它。鹿神和其他BOSS一样有“二次行动”，不过技能多是单体攻击，前卫型单位可以安全地围上去封住其行动，法术型单位在后方针对其土属性弱点输出。

第四段 大和 三轮山

胜利条件 打倒蛇神
败北条件 我方歼灭

关卡要点

一开始我方处于被包围状态，另外一边还有被孤立的 NPC 一寸，不过 BOSS 蛇神暂时不会主动出击，可以先往一寸的方向突围，顺便帮他解围。杂兵里大蛇弱土属性、但是土属性对大鹰无效，使用范围技能时要注意，另外大鹰还有技能“法力镜术”，看它用这招就还是换物理攻击来打。蛇神的异常状态攻击很多，有混乱、病毒和麻痹，其中混乱和麻痹比较麻烦，如果我方有女战士职业，可以在接近前用“混乱防护”和“麻痹防护”来应对，没有的话就用钢女的技能“除厄舞蹈”，再配合大国主的“神仪天诏琴调”以防万一。蛇神还有一个棘手的地方是有被动技能“咒言反弹”，有 50% 几率反弹法术伤害，如要用土属性技能进行输出，最好选择物理型的，如刚力士的“大地裂斩”或女战士的“天鸣地动剑”，另外用祝词师的“石刃仪式”为近身单位的武器附加土属性也是可行的方法。



第五段 吉备

胜利条件 打倒蛇神
败北条件 我方歼灭

关卡要点

和上一关一样，一开始我方也是被包围，可以选择往后方只有刚力士和叉鬼的方向突破，然后在前线配置肉盾型单位迎击送上门的敌人。出击位置旁边高处的叉鬼也得注意，因



为他能从高处狙击，而且还有异常状态技能，应尽快派脚程快的单位上去处理。

第六段 鬼岩

胜利条件 打倒温罗兵长
败北条件 我方歼灭

关卡要点

这关有桃太郎一众作为 NPC 参战，他们的实力不弱，基本不用太担心，只是 AI 有时会做些匪夷所思的行动，战斗还是得靠自己。最初高台上的两名叉鬼非常麻烦，由于位置太高，普通攻击够不着，我方只有挨打的份，比较好的方法是将主力单位的副职业变更为忍者，用技能“影跃忍术”登上高台后再用强力技能迅速解决。之后的路段中也会有敌兵从上往下攻击我们，不过这时的高低差已经是法术的攻击范围，直接让法术单位用反击回去，或者用异常状态技能让他们无力化。



第七段 鬼城

胜利条件 打倒温罗兵长
败北条件 我方歼灭

关卡要点

最初城墙上的两名叉鬼依然可以用忍者的技能“影跃忍术”接近后对付，剩下的战力集中攻击城门，要把城门的 HP 全部打完才能开门。进城后可以在楼梯下方迎击，等敌人围上来后用范围攻击法术加快效率。BOSS 温罗是典型的肉盾型单位，两防都很高，法术防御相对低些，但是经常会用“法力镜术”，这个时候还是用物理招式来打，另外他的范围攻击技能“鬼升转血斩”有吸血效果，要做好长期战的准备。



第八段 黄泉比良坂

胜利条件 歼灭敌方
败北条件 我方歼灭

关卡要点

只有杂兵构成的关卡，其中怨灵有能一定几率反弹法术伤害的被动技能“咒言反弹”，使用范围法术技能时注意一下即可。

第十段 斐伊川 神门之里

胜利条件 打倒二大山猪神
败北条件 素戔男被打倒

关卡要点

作为 NPC 参战的素戔男有着很强的能力，放任他不管也没问题。BOSS 猪神有两只，其中雄猪神是物理型，有减少侧背面攻击伤害的被动技能“守护壁障”，雌猪神是法术型，有被动技能“咒言反弹”，对付的时候要区分开，选择合适的攻击类型。另外杂兵里的土鹿也是重点“照顾”对象，它们有很多辅助技能，包括回复、魔法无效、防御类 BUFF 等，还有被动技能“咒言反弹”，在对付 BOSS 前务必先将它们解决，否则 BOSS 的击破难度会大大增加。

第十一段 大山 御火谷

胜利条件 打倒八岐大蛇
败北条件 素戔男被打倒

关卡要点

杂兵不算多，而且都弱水属性，用水属性攻击尽快清场后再专心对付 BOSS 八岐大蛇。八岐大蛇的实力很强，有被动技能“三次行动”，攻击技能也是范围和威力兼备，不过最棘手的还是大部分攻击都带异常状态，包括止步、封闭、忘却、麻痹、石化、待死，所以如果有女战士的防护系技能能派上大用场，没有的话就要备上相应的道具和技能来解除。打法方面，和对付其他大型 BOSS 一样，让肉盾角色上前限制住它的行动是关键，这样可以防止它乱跑，减少范围攻击的威胁，这样法术单位可以分散在外围进行输出，技能同样用克制其的水属性来打。



第十三段 黄泉比良坂

胜利条件 歼灭敌方
败北条件 我方歼灭

关卡要点

和第八段的战斗有点类似，也是一路推进消灭杂兵。懂得被动技能“咒言反弹”的敌人有草甘妖和黄泉蜘蛛，这两种用物理攻击对付，其他的用范围法术迅速清理即可。

第十四段 黄泉比良坂

胜利条件 逃到入口

败北条件 我方歼灭或经过 20 回合

关卡要点

这关需要在限定回合内到达出口，不过前有拦截后有追兵，放置不管会对前进造成很大的阻碍，还是先把敌人清理掉再专心赶路。后方的八雷神和黄泉丑女都有小 BOSS 级别的实力，建议一开始就集中战力对付它们两个，将它们解决后，剩下的黄泉兵基本构不成什么威胁，用范围法术一网打尽即可。

第四卷

寻求国家的未来

第二段 神庭

胜利条件 歼灭敌方

败北条件 我方歼灭

关卡要点

开始的渡桥战是这关的难点，桥的宽度只允许两人并排通过，同时这里还有敌方的重兵把守，因此推荐让狭依出战，使用她的技能“练水术”加强我方水面的移动力，这样可以让一部分战力从水上通过，不用堵在桥上给敌方的叉鬼和天星司白打。来到对岸第一时间先解决掉巫女，切断敌方的回复能力，然后再解决有全体法术攻击的天星司，两名有被动技能“咒言反弹”的猛士可以留到最后用物理攻击慢慢削。把守桥的敌人解决后就可松一口气了，后半的战斗相对简单很多，因为形式发生了逆转，渡河的变成敌方，此时狭依又可大展拳脚，使用她的技能“制水术”减小敌人水面的移动力，这样他们就会被困在水中，成为我方魔法师和弓手的靶子。



第三段 神庭

胜利条件 打倒桃太郎

败北条件 大国主被打倒

关卡要点

大国主和桃太郎的单挑，坚持一定回合数就会触发剧情自动过关，所以只要一直逃即可。

第四段 月读 御三柱之磐座

胜利条件 打倒狐狸

败北条件 我方歼灭

关卡要点

杂兵数量不算太多，建议先清理有“狐附身”技能的大狐和有“法力阵大术”技能的土灵。BOSS 狐狸虽然会“二次行动”，但技能带的异常状态只有止步和麻痹，有女战士的话，使用了技能“蹒跚防护”和“麻痹防护”就万无一失了。



第七段 富士 火山口

胜利条件 打倒桃太郎

败北条件 我方歼灭

关卡要点

这关要正式和桃太郎做个了结，除了作为 BOSS 的桃太郎外，打头阵的还有他三个手下——狗、稚鸡和猴子，其中猴子有范围法术和较多的异常状态技能，需要重点防范，另外三个手下都没有针对法术的被动技能，如果他们聚集在一起，可以用范围法术技能加快效率。桃太郎的命中和闪避很高，近身单位最好也加了命中和闪避的 Buff 后再上前，打法依然是让近身单位将他包围起来防止其乱跑，然后法术型单位在后方用强力法术输出。



第八段 富士 火山口

胜利条件 打倒月读

败北条件 我方歼灭

关卡要点

前期战斗的难点是两个黄泉丑女，不仅 HP 多，还有不少范围法术和异常状态技能，建议用麻痹先拖住一边的杂兵，然后集中火力优先将黄泉丑女解决。BOSS 月读的物理防御不高，可以让物理单位围上去输出，但注意她的范围技能“黑死华焰阵”带猛毒效果，记得打之前先给全员加个女战士的技能“病毒防护”。

第九段 伊势 夫妇岩

胜利条件 打倒狐狸

败北条件 我方歼灭

关卡要点

各属性狐狸针对法术攻击的防御技能非常多，导致法术的使用大受限制，所以这关最好以物理单位主攻，法术单位担任辅助。战斗开始先专心清理杂兵，由于它们会一起攻过来，可以看准机会使用范围物理攻击技能，比较推荐的是女战士的各种属性剑，还可以针对属性增加伤害，但要注意别打到会吸收该属性的狐狸。BOSS 狐狸最厉害的技能是“九尾咒界”，全体攻击还带异常效果，由于异常效果是随机 1 种，无法用女战士的防护技能事先针对，不过这招使用频率不高，中了异常状态就用道具或技能尽快解除，攻击方面依然是以物理技能为主，以防触发它的被动技能“咒言反弹”。



第十段 花之洞窟

胜利条件 打倒伊邪那美

败北条件 我方歼灭

关卡要点

这关除了 BOSS 伊邪那美还有不少杂兵，其中最棘手的就是两个八雷神，不仅 HP 多，范围技能还带异常效果，其他杂兵倒没什么特别，用麻痹或止步牵制住后就先集中火力对付八雷神。打八雷神时推荐用女战士的“蹒跚防护”和“麻痹防护”技能来预防它的异常状态，还有使用属性攻击时要避开它的属性抗性，特别是对它无效的土属性以及被吸收的气属性。BOSS 伊邪那美有两招全体技能，“终末叫喊”是全体忘却和衰弱，“吸收生气”是全体无属性法术攻击 +HP 吸收，前者可以用女战士“灵魂防护”和“麻痹防护”来应对，后者用则结界司的“法力阵大术”来躲，以免被她回复 HP。另外伊邪那美的闪避力不低，围攻的物理单位最好都加上命中的 Buff，等削减了一定的 HP 后就用猛士的技能“残击”来加快效率。



第十一段 花之洞窟

胜利条件 打倒伊邪那美
败北条件 我方歼灭

关卡要点

敌人只有最终 BOSS 伊邪那美一个，她实力相比上一关提升了不少，而且还有被动技能“三次行动”，每回合的输出都相当高，因此有回避技能的单位最好准备 2 ~ 3 个，

以免回复跟不上。能防异常状态的女战士也一定要带上，主要防混乱、剧毒、忘却和衰弱，还有这个职业的“秘仪治疗波动”也能派上不少用场。打法方面，由于伊邪那美没有法术防御技能，属性抗性也是正常，只有闪避力特别高，记得给输出的单位加上命中 Buff，然后最强的技能招呼即可，击破即可迎来通关。

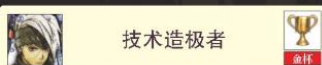
奖杯攻略

奖杯综述

奖杯总数 32 铜杯 18 银杯 8 金杯 5 白金 1

除了流程奖杯，剩下的都是收集类，对玩家的技术没要求，只是大部分都要刷刷刷，比较花时间。其中最麻烦的就是“造极探索者”这个金杯，没有外力帮助之下只能用技能“探索矿脉”或道具占卜树枝地毯式搜索，为了节省大家时间，攻略部分已经给出了每张地图的埋藏宝物位置，有需要的玩家参照即可。

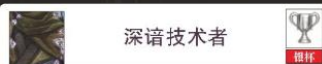
全奖杯难度	4/10
白金所需时间	50小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



技术造极者

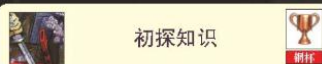
取得条件：提高所有的技能的 Lv 至最高

奖杯说明：推荐让多个角色负责不同职业的技能。刷 JP 和 EXP 可利用大江山的委托“试掘封闭坑”，先给出战的角色装上有助技能的副职业，战斗中将杂兵消灭到只剩下石头，然后把我方角色的 AI 全部设为“补给型”并放置，这样角色就会自动互相加 Buff，有条件还可以装上被动技能“熟练取得强化”和“EXP 取得强化”加快效率。但要注意熊、因幡和乌龟这 3 个角色有可能会用固有职业里的解放类技能，导致技能无法使用，他们三个最好另外手动练。



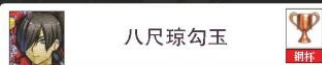
深谙技术者

取得条件：解锁所有的技能



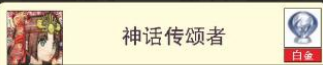
初探知识

取得条件：首次提高技能的 Lv



八尺琼勾玉

取得条件：通过第二卷



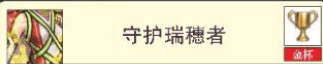
神话传颂者

取得条件：获得所有奖杯



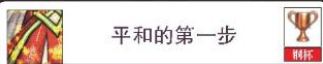
众神的调停者

取得条件：通过第四卷



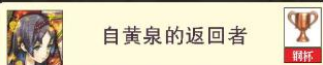
守护瑞穗者

取得条件：通过所有委托



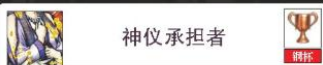
平和的第一步

取得条件：首次通过委托



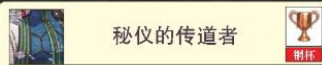
自黄泉的返回者

取得条件：通过第三卷



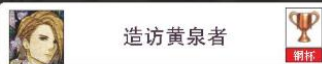
神仪承担者

取得条件：首次发动神仪



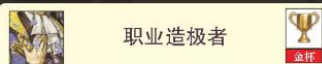
秘仪的传道者

取得条件：首次发动秘仪



造访黄泉者

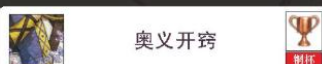
取得条件：通过第一卷



职业造极者

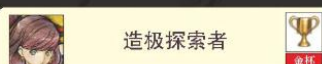
取得条件：提高所有职业的 Lv 至最高

奖杯说明：同样让多个角色负责不同的职业，刷 JP 的方法可参考奖杯“技术造极者”的说明。



奥义开窍

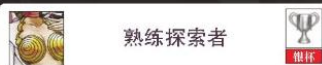
取得条件：首次发动奥义



造极探索者

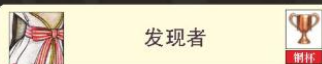
取得条件：取得所有埋藏宝物

奖杯说明：参考攻略中的地图，注意某些关卡的埋藏宝物在深水区域或无法正常到达的地方，深水区域要借助有被动技能“水底移动”的乌龟或者是装天狗的被动技能“飞翔术”，另外女性角色装备“舞天女羽衣”也可以达到“飞翔术”的效果，无法正常到达的格子则可借助忍者的技能“影跃忍术”或春秋司的“转移术”。



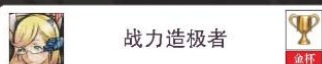
熟练探索者

取得条件：取得 30 个埋藏宝物



发现者

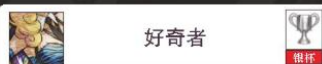
取得条件：首次取得埋藏宝物



战力造极者

取得条件：提高所有伙伴的 Lv 至最高

奖杯说明：刷 EXP 的方法可参考奖杯“技术造极者”的说明。



好奇者

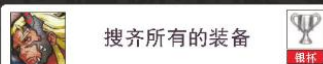
取得条件：取得所有藤箱中的物品

奖杯说明：如果没有在流程关卡中达成，可以过后在委托中回收，注意不止是豪华藤箱，普通藤箱也得回收（只需回收一次），还有普通藤箱的获得与否最好做一下笔记，否则漏了一个又要重头开始。



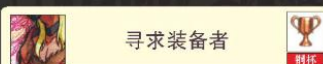
目明者

取得条件：首次取得藤箱中的物品



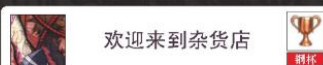
搜集所有的装备

取得条件：收集所有的装备



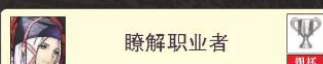
寻求装备者

取得条件：收集 100 种装备



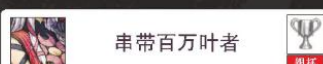
欢迎来到杂货店

取得条件：首次购买物品



瞭解职业者

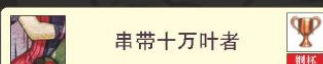
取得条件：解锁所有的职业



串带百万叶者

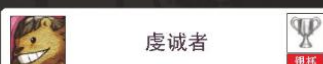
取得条件：存到 1000000 叶

奖杯说明：这个奖杯不算已经花出去的钱，需要账面数字达到 100 万，因此通关前不要乱花钱，通关后先把除和钱相关的其他奖杯完成，再把身上所有装备和道具卖掉就能达成（获得奖杯后读档），还不够的话就刷委托吧。



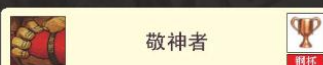
串带十万叶者

取得条件：存到 100000 叶



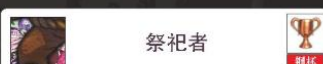
虔诚者

取得条件：提高神社的 Lv 至最高



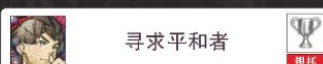
敬神者

取得条件：提高神社的 Lv



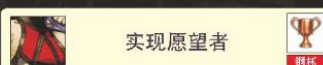
祭祀者

取得条件：首次贡奉



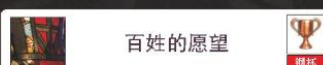
寻求平和者

取得条件：通过 30 件委托



实现愿望者

取得条件：通过 10 件委托



百姓的愿望

取得条件：首次承接委托

魔女与百骑兵2

マジョトヒャッキヘイ2

© 2017 Nippon Ichi Software, Inc.



文 三味线 美编 咕噜

PS4

魔女与百骑兵2

日本一

魔女与百骑兵2

动作角色扮演 / 中文版

2017年5月25日

本地1人

无对应周边

售价为398港币

按键操作

按键	作用
左摇杆	移动 / 冲刺 (长推)
右摇杆	转视角
□	普通攻击 / 消化胃袋物品
△	开启第三只眼
○	确定 / 开启宝箱
x	回避 / 幻影回避
←	技能编辑界面
→	装备界面
↑	胃袋

按键	作用
↓	迷宫地图 / 再按 OPTIONS 打开大地图
L1	手术时间
R1+□/△/○/x	技能快捷键
L2/R2	切换铠装
L3	自我修复
R3	重置视角
OPTIONS	主菜单
触摸板 + 左摇杆	道具快捷键

城堡篇

多尔加城是玩家的据点，可以在这里进行购物、炼成等行动。城堡外围有杂货店和玛娜血脉，城堡内有大厅、寝室和炼成室，还设置有魔女请愿书、魔女指南书、魔女音乐家这3项特殊功能。



本作是“《魔女与百骑兵》系列”第二作，故事延续了前作的黑暗童话故事风格，借一对可怜姐妹花的视角，描绘了一个人性扭曲、善恶难辨的险恶世界。游戏对比前作在操作上进行了许多细微调整，但作为系列特色的战术卡系统依旧健在，考究搭配的武器与铠装系统也同样值得细品。如果你是一名A·RPG爱好者，那就不要错过本作啦。

大厅&寝室&地下室

触发主支线剧情的地方，除此之外并无其他功能。玩家每完成一段关卡剧情，都可以返回城堡看看是否有新剧情。

炼成室

玩家在这里能够进行装备炼成。能够炼成的装备只有武器与防具，装饰品无法炼成。炼成分为“强化炼成”与“触媒炼成”这2种。



强化炼成

能够强化装备基础能力的炼成。玩家选定一件装备后，再选择收集品与其他装备作为消耗品进行炼成，使选定装备获取经验提升等级，从而增强性能。装备的等级上限受稀有度影响，普通装备的等级上限为15级，珍稀为30级，史诗为50级，

传说为99级。此外，作为消耗品的物品越稀有、越高阶，炼成装备所获得的经验值就越多。选择炼成适合度良好的收集品或装备（以黄色名字为标记）进行炼成能够获得额外的经验值。一般来说，同种类的装备都具有良好的炼成适合度。

触媒炼成

触媒是一种只能用以炼成的特殊素材，可以在迷宫中打怪掉落，也能通过魔女请愿书随机获得。触媒炼成的步骤与强化炼成一样。区别于强化炼成，触媒炼成并不能让装备获取经验，但却可以直接为装备附加额外性能。每件装备的触媒炼成都有次数限制，不过提升等级

可以提升次数上限。

武器进行触媒炼成能够获得的性能包括：ATK加成、毒伤害、睡眠伤害、晕眩伤害、魅惑伤害。而防具方面则包括：HP加成、DEF加成。同种类的触媒炼成能叠加性能，使装备即使不升等级也可以持续变强。

魔女请愿书

魔女请愿书可以通过消耗玛娜 | 在迷宫中打怪获得，又或者由金钱来实现百骑兵的各种愿望。玛娜可 | 转换而来。



请愿内容	效果	所需玛娜	解锁
想将玛娜换成 Shell	将 1000 玛娜换成 1000Shell	100	第 3 章
想将 Shell 换成玛娜	将 1000Shell 换成 1000 玛娜	100	第 3 章
想要新塔奇卡	获得塔奇卡 “1 式小兵”	1000	第 3 章
想要新塔奇卡	获得塔奇卡 “8 式定时炸弹”	2000	第 3 章
想要新塔奇卡	获得塔奇卡 “10 式爱之箭”	4000	第 4 章
想要新塔奇卡	获得塔奇卡 “16 式诱饵”	8000	第 4 章
想要新塔奇卡	获得塔奇卡 “42 式要塞炮塔”	16000	第 5 章
想要触媒	随机获得有附加效果的触媒	1000	第 5 章
想要新铠装	获得铠装 “高洁猛兽”	1000	第 6 章
在异空间中调度道具	在 PSN 上购物	0	
对敌人施加强化的诅咒 (普通→强)	敌人等级提升，相当于开启困难模式	0	
对敌人施加弱化的诅咒 (普通→弱)	敌人等级下降，相当于开启简单模式	0	

魔女指南书

相当于游戏说明书，在游玩过程中项目逐渐增加。

魔女音乐家

BGM 鉴赏模式，一共收录了本作的 39 首音乐。玩家可以根据喜好自定义播放清单。



杂货店



杂货店位于城堡地面外围，在里面能购买到各等级的武器、防具以及本作的全 8 种道具。百骑兵出击时能携带的道具数量有限。

全道具列表

名称	效果	价格 (Shell)	携带上限
野草糖胶	回复 25% 的 HP	270	10
香煎鱼虫	回复 50% 的 HP	690	10
碧之妖精	回复 100% 的 HP	5400	2
香脆大蒜	回复 100% 的 AP	6000	3
解毒小瓶	解除中毒状态	450	10
大卸快药	解除钝化状态	450	10
点心饼干	回复 15% 的超级卡路里	3000	6
100 日面包	回复 30% 的超级卡路里	7800	2



地图篇

本作全流程只有一张世界地图，地图上每一格表示一个区域，而路段格子即是迷宫。闯关时按 | 打开迷宫地图，再按 OPTIONS 打开大地图。

迷宫的地形随机生成，沿途除了毒沼地外并无特殊的地形陷阱，道路也非常简单明了，只需跟着地图的红色路标方向走便能轻松抵达目的地。



宝箱 & 掉率

宝箱会出现在随机生成的迷宫的各处，种类分成木箱、银箱、金箱这 3 种，金箱出珍稀物品的概率最高，银箱次之，木箱最低。不过宝箱难以爆出传说级的物品，相对来说还是刷怪更易出好货。

本作的稀有物品掉率会随着 HIT 数的提升而增加，在对阵能掉

好东西的强敌时，不妨使用效果低下的武器来刷 HIT 数，让最后一击高概率出货。



玛娜晶脉

相当于休息点，平均间隔两三个迷宫区域就有一座。初见时呈紧闭花苞的型态，通过持续攻击使其开花后，可用以存档、返城，或将百骑兵传送到其他晶脉所在地。



饱满鸟 & 玛娜鸟

迷宫里的玛娜晶脉旁会出现“有营养的饱满鸟”，打倒它能回满超级卡路里。而“积蓄玛娜的玛娜鸟”则随机出现在迷宫中，打倒

后能获得大量的玛娜点数。这两种鸟都不会主动发起攻击，不过受惊后可能会逃跑。



皮纳塔

皮纳塔是一种特殊怪物，打倒后必然掉落珍稀物品，若是其中的“黄金色稀有皮纳塔”，则有高几率掉落传说级物品，遇到后一定不要放过。皮纳塔的逃跑速度非常快，建议使用刀剑、枪镰这种灵活的武器追赶，技能方面则推荐塔奇卡技能“10式爱之箭”。



加载敌人

加载敌人指会在四周展开圆形力场的特殊敌人。力场分成蓝色与红色两种，蓝色力场会降低某种能力，红色力场则提升某种能力。进

入敌人的力场常常会让玩家陷入不利，建议在力场外对加载敌人施予远程攻击。



极恶怪

极恶怪是指在迷宫中带有特殊称号的凶猛敌人，拥有力场等特殊能力。击败最强级别的极恶怪除了能得到相应的奖杯外，还能低概率

获得游戏中最强的第XI阶级装备。仔细观察世界地图，最强极恶怪一般都藏在迷宫路段的尽头格子区域内。

极恶怪的等级与百骑兵等级成正比，百骑兵提升等级，它们也会跟着提升。但相对的，如果百骑兵等级很低，它们的等级也会很低，玩家可以藉此在游戏初期刷得强力

的装备。

下面以表格列出最强极恶怪的情报，XY表示世界地图上的格子区域坐标。

注：最强极恶怪的出现地点并不惟一。

称号前缀	守护森林的
出现位置	X9Y8
弱点属性	打击
起效异常	-
特殊能力	HP 回复
掉落物品	守护森林的钝锤 (阶级XI)
称号前缀	凭依的
出现位置	X16Y8
弱点属性	斩击
起效异常	诱惑
特殊能力	-
掉落物品	凭依的枪镰 (阶级XI)
称号前缀	狂战士的
出现位置	X10Y5
弱点属性	魔击
起效异常	毒
特殊能力	ATK 上升
掉落物品	狂战士的刀剑 (阶级XI)
称号前缀	魅惑的
出现位置	X16Y4
弱点属性	斩击
起效异常	毒
特殊能力	DEF 下降
掉落物品	魅惑的刀剑 (阶级XI)
称号前缀	死灵的
出现位置	X6Y3、X8Y3
弱点属性	-
起效异常	-
特殊能力	魔击耐性下降
掉落物品	死灵的蚀台 (阶级XI)
称号前缀	异风者的
出现位置	X17Y4
弱点属性	-
起效异常	毒
特殊能力	斩击耐性下降
掉落物品	异风者的刀剑 (阶级XI)

称号前缀	沉默的
出现位置	X2Y4
弱点属性	-
起效异常	毒
特殊能力	魔击耐性上升
掉落物品	沉默的钝锤 (阶级XI)
称号前缀	咒文的
出现位置	X11Y5
弱点属性	-
起效异常	毒
特殊能力	速度上升
掉落物品	咒文的枪镰 (阶级XI)
称号前缀	凄惨的
出现位置	X3Y8
弱点属性	魔击
起效异常	毒
特殊能力	打击耐性下降
掉落物品	凄惨的古塔 (阶级XI)
称号前缀	暴虐的
出现位置	X8Y4
弱点属性	-
起效异常	毒
特殊能力	DEF 降低 / ATK 降低
掉落物品	暴虐的刀剑 (阶级XI)
称号前缀	狮子神的
出现位置	X9Y2
弱点属性	-
起效异常	毒
特殊能力	ATK 上升
掉落物品	狮子神的蚀台 (阶级XI)
称号前缀	渴望血肉的
出现位置	X8Y2
弱点属性	打击
起效异常	晕眩
特殊能力	魔击耐性下降
掉落物品	渴望血肉的古塔 (阶级XI)

战斗篇

画面说明



- | | | |
|--------------|------------------------|---------------------|
| ① 超级卡路里 | ⑤ 迷宫地图 | ⑧ 铠装，按 L2/R2 可切换 |
| ② HP，受到攻击会减少 | ⑥ 菜单快捷键 | ⑨ 经验槽，打倒敌人后增加，蓄满后升级 |
| ③ AP，使用技能会消耗 | ⑦ 魔力计量表，蓄满后可开启百骑兵的第三只眼 | ⑩ 塔奇卡素质点数 |
| ④ 技能快捷键 | | |

异常状态

本作的异常状态一共有7种，百骑兵会中的异常状态为除魅惑外的其他6种，而对敌人有效的异常状态则只有毒、睡眠、晕眩、魅惑这4种（钝锤的胆怯属性不算在内）。平常捡到的武器会有一定几

率附有异常属性，也可以通过触媒炼成为武器附加异常属性。属性数值越高效果越好，使用同功效的触媒进行炼成能不停叠加该数值。此外，也有一些主动技能会附带异常属性。

异常状态	效果	解除方法
毒	每秒受到伤害	使用道具“解毒小瓶”
睡眠	无法行动且受到伤害时必然暴击	快速转动左摇杆
晕眩	无法行动	快速转动左摇杆
钝化	移动速度、攻击速度下降	使用道具“大瓶轻快药”
混乱	操作方向相反	经过一定时间后自动恢复正常
魅惑	使敌人的攻击对象转移到周围其他的敌人	-

超级卡路里

百骑兵的能量来源，只要进入迷宫就会持续消耗，同时会使百骑兵的HP徐徐回复。在闯关时，按L3可以进行“自我修复”，加快卡路里的消耗来快速回复HP。超级卡路里清零的百骑兵会陷入虚弱状态，ATK与DEF都会有所下降。回复超级卡路里的方法包括：1. 使用回复

道具“点心饼干”、“100元面包”，道具可通过打怪掉落或在杂货店购得；2. 成功使用手术时间；3. 打倒玛娜晶脉旁的“有营养的饱满鸟”；4. 按□键消化胃袋里的物品。



肾上腺点数 (AP)

在迷宫中使用技能会消耗肾上腺点数 (AP)，回复AP的手段包括：1. 使用道具“香脆大蒜”，可通过打怪掉落或在杂货店购买；2. 成功

使用手术时间。注意，AP的数值上限并非画面中所标注的100，通过手术时间可以积蓄超越100的AP，以备对阵强敌时使用。

魔力计量表

画面左下方标有魔力计量表，在战斗中可慢慢积蓄，蓄满后可按△键开启百骑兵的第三只眼，使他的各项能力大幅提升并且持续回复AP。



胃袋

迷宫中捡到的物品会先存进百骑兵的胃袋，按方向键↑即可查看。胃袋分成许多格子，每一格只能存放一件物品，格子的数量会随着等

级的提升而增加，最多达到60格。完成关卡或返回城堡后，胃袋里的物品就能归为己有，不过在这之前捡到的物品都不能使用。

当百骑兵的HP归零倒地时，会消耗部分超级卡路里并在区域入口处复活，胃袋的物品也会随机丢失，丢失数量随总物品数量而定。若百骑兵耗光了卡路里再倒地，胃袋的物品将全部丢失。

胃袋中的物品能够按□键消

化来补充少量的卡路里。不过除非实在塞不下或面临卡路里归零的险境，否则不建议使用此机能，毕竟再差的物品也能用以换钱或炼成，价值远比能以多种手段回复的卡路里要高。



战斗动作

按方向键→打开装备界面，可以看到纵向排列的5个武器槽，这也代表了百骑兵前5下□键攻击的顺序。举个例子，武器槽从上往下安装了钝锤、古塔、刀剑，那么百骑兵的第一下攻击就是钝锤叩击，第二下为古塔突刺，第三下为刀剑

挥斩。另外，同一种武器安装在不同的槽都会有不同的动作，但总的来说，越排后的武器槽，所对应的武器招式的威力就越强，全5下攻击的武器ATK加成倍率依次为：1.0、1.1、1.2、1.3、1.5。



冲刺攻击

本作并不能快速进行冲刺，玩家推动左摇杆移动，需要两秒后才能进入冲刺状态。在冲刺中发动的第一下攻击就是冲刺攻击，出招

快速，破绽比通常的第一击更少。注意，在冲刺的过程中卡路里会消耗得更快。

手术时间

若百骑兵的第5下□键攻击击中敌人，画面就会出现提示，按L1键就会追加攻击并进入手术时间。手术时间是一套自动进行的连段攻击，结束后可以获得超级卡路里和AP。注意，手术时间必须要第6下追加攻击打倒了敌人才能进入，否

则就会出现失败提示。

手术时间的对象越强，可以获得的超级卡路里就越多。在游戏后期，迷宫道路会变得特别长，手术时间可以说是补充卡路里的主要手段。



幻影回避

被敌人击中前的瞬间按下×键，就能使出幻影回避，让敌人的动作在几秒内变得缓慢，提供输出的机会。虽然幻影回避十分强力，但对触发时间的判定非常严苛，由于本作后期的BOSS都非常高攻，除非技术熟练到能保证触发，否则

容易出现失败并被BOSS秒杀的尴尬情况。另外，在幻影回避的几秒时间里，动作硬直大的百骑兵其实能做到的并不多，追求输出的话建议使用连续斩、闪光斩这类出招快的技能。



装备篇



本作的装备包括武器、防具以及饰品这3种。武器分为刀剑、钝锤、古塔、枪镰、蚀台，防具只有骸布一种，主要作用为提升DEF和攻击抗性，饰品则全都只有1点DEF，

主要功效为提升异常状态的抗性。武器和防具都能通过炼成提升性能，饰品无法进行炼成。

稀有度：装备的稀有度由低到高分成普通、珍稀、史诗、传说这4种。稀有度会影响装备炼成时的等级上限，珍稀以上的装备会赋予称号，称号越好性能越强。本作的史诗级及以下稀有度的装备在后期可谓遍地掉落，但传说级则需要挑战极恶怪这样的强力敌人才有几率掉落。

阶级：装备分成11个阶级，以罗马数字I~XI标注在装备说明中。迷宫的敌人越强，掉落装备的阶级就越高。高阶装备的基础数值、抗性都比低阶更优秀，但无论阶级多少，准备等级的上限都随稀有度而定。

刀剑

攻击力、攻击范围、攻速都十分平衡且优秀的武器，其中攻速为全武器之最，上手难度低。常见的刀剑攻击属性为斩击，但也有打击、魔击属性的稀有种类。攻击模

式为横向快速的范围斩击，前4下为1HIT，第5下为2HIT。适合铠装为非凡骑士、暗隐杀手、高洁猛兽。

蚀台

攻击属性只有魔击，挥舞蚀台后可以施展各种魔法。蚀台分成蓝蚀台、红蚀台、黑蚀台这3种，对应的攻击模式也不同，远近战皆可。适合铠装为境界魔眼、惊骇戏法。

红蚀台：释放复数追尾火焰弹的扩散型武器。火焰弹追尾性不强，威力也欠缺，但胜在打击范围广。通常不会自带异常属性，但可利用触媒炼成成为其附加，配合高HIT有不错的效果。前4下攻击为3弹齐发，第5下攻击为5弹齐发。

黑蚀台：施放一颗毒性追尾魔弹。攻速缓慢，但追尾性极强，威力也较高，并且自带毒异常，对于个别极恶怪或BOSS有奇效。第5下攻击释放的魔弹最高可达7HIT。

蓝蚀台：施放冰柱的近距离攻击魔法。威力一般，但范围较广，并且附带晕眩伤害。出招速度快，对付红黑蚀台的魔弹都追不上的敏捷敌人时比较好用。第5下攻击为连续3段的冰柱攻击。

钝锤

牺牲了速度与范围，大幅强化攻击力的武器。攻速为全武器最低，不过附有特殊的胆怯伤害，可以延迟对手的攻击。常见的钝锤攻击属性为打击，但也有斩击、魔击

的稀有种类，斩击属性的钝锤有着出色的暴击率。全5下攻击都为1HIT，第5下为强力的叩击，威力极高。适合铠装为威力要塞、高洁猛兽。

古塔

威力与暴击率都十分优秀的武器，纵向攻击距离也远，但横向攻击范围狭隘，使用时尽量避免被敌人包围。攻击模式为前方突刺，HIT

数依次为1、1、2、3、1，第5下是超远距离的投枪攻击。适合铠装为威力要塞、高洁猛兽。

枪镰

攻速、范围、HIT数都十分优秀的武器。出招模式是以自我为中心的全方位攻击，被杂兵包围时能发挥出惊人威力，但由于攻击力不足，不擅长单挑。枪镰攻击的HIT

数依次为1、2、3、4、6，可以轻松打出不错的连击数，提升稀有物品的掉率。适合铠装为境界魔眼、高洁猛兽。

防具&饰品

防具主要作用是提升DEF、攻击抗性，饰品主要提升异常状态抗性，前者可以进行炼化提高性能，后者无法进行任何强化，并且只能

在迷宫拾取。防具与饰品同样区分成普通、珍贵、史诗、传说这4种稀有度。

铠装篇

铠装相当于百骑兵的战斗风格。不同的铠装除了基础能力值有偏差外，对各种攻击的抗性、对装备的适性也都不同，并且每一套都有其专属的主被动技能。玩家通过切换铠装，能够灵活应对各种战况，衍生出近远程的不同打法，可以说是本作的核心系统之一。

铠装一共有6套，除了第6章在魔女请愿书处购买的“高洁猛兽”外，其余都随剧情推进获得。玩家每次出击只能登录3套铠装，闯关

过程中按 R2/L2 即时切换。铠装可以装备主动技能、被动技能、塔奇卡技能，主被动技能为铠装专属，塔奇卡技能则通用于所有铠装。每套铠装都要单独设置技能快捷键，切换铠装的同时技能也会相应改变。

百骑兵在升级时会获得技能点数（SP），按方向键←打开技能编辑界面，选择技能后按△就能花费技能点来提升其等级，而按□则可以降低技能等级，还原技能点数。

性能对比

基础能力

注：表格为百骑兵 Lv50 时的能力数据。

铠装	HP	ATK	DEF	RESIST
非凡骑士	398	183	207	0
威力要塞	437	147	226	0
境界魔眼	330	193	172	15
暗隐杀手	362	226	180	-15
惊骇戏法	417	165	198	60
高洁猛兽	479	204	157	-15

装备适性

注：单位为百分比。

铠装	刀剑	蚀台	钝锤	古塔	枪铳	防具	装饰品
非凡骑士	115	85	100	100	100	100	100
威力要塞	85	70	130	115	90	130	70
境界魔眼	100	130	70	85	115	100	115
暗隐杀手	130	80	85	95	100	90	110
惊骇戏法	85	115	100	85	95	85	130
高洁猛兽	120	100	120	130	130	70	85

抗性

注：单位为百分比。

铠装	斩击	打击	魔击	毒	睡眠	钝化	晕眩	混乱
非凡骑士	0	0	0	0	0	0	0	0
威力要塞	15	30	-30	0	-30	-15	30	0
境界魔眼	-15	-15	30	-15	15	0	15	0
暗隐杀手	0	-15	-15	30	0	0	-15	0
惊骇戏法	-15	-30	15	15	30	30	15	0
高洁猛兽	-15	-15	-15	0	0	0	0	30

非凡骑士

能力均匀的铠装，不弱也不抗任何攻击，无论对阵何种敌人都能发挥出正常威力，适合于群体战斗，但对阵 BOSS 时缺乏决胜手段。蚀台适性差，但近战武器攻武器全部适用，其中刀剑适性高达 115%，主动技能也以斩击属性为主。在战斗中先施展“骑士荣耀”这一 Buff 技能，能够大幅提升刀剑的输出。



主动技能

Lv	效果	消费 AP	所需 SP	习得等级
1	给予小伤害 × 7HIT	12	1	2
2	给予小伤害 × 8HIT	12	3	-
3	给予小伤害 × 9HIT	12	5	-
4	给予小伤害 × 10HIT	12	7	-
5	给予小伤害 × 11HIT	12	9	-
6	给予小伤害 × 12HIT	12	12	15
7	给予小伤害 × 13HIT	12	16	20
8	给予小伤害 × 14HIT	12	20	25
9	给予小伤害 × 15HIT	12	24	30

Lv	效果	消费 AP	所需 SP	习得等级
1	给予特大伤害	26	1	4
2	给予特大伤害，伤害值增加	26	3	-
3	给予特大伤害，伤害值增加	26	5	-
4	给予特大伤害，伤害值增加	26	7	-
5	给予特大伤害，伤害值增加	26	9	-
6	给予特大伤害，伤害值增加	26	12	17
7	给予特大伤害，伤害值增加	26	16	22
8	给予特大伤害，伤害值增加	26	20	27
9	给予特大伤害，伤害值增加	26	24	32

Lv	效果	消费 AP	所需 SP	习得等级
1	给予大伤害	24	1	7
2	给予大伤害，伤害值增加	24	3	-
3	给予大伤害，伤害值增加	24	5	-
4	给予大伤害，伤害值增加	24	7	-
5	给予大伤害，伤害值增加	24	9	-
6	给予大伤害，伤害值增加	24	12	20
7	给予大伤害，伤害值增加	24	16	25
8	给予大伤害，伤害值增加	24	20	30
9	给予大伤害，伤害值增加	24	24	35

Lv	效果	消费 AP	所需 SP	习得等级
1	给予中伤害、晕眩伤害 60~120	26	1	4
2	给予中伤害、晕眩伤害 65~130	26	3	-
3	给予中伤害、晕眩伤害 70~140	26	5	-
4	给予大伤害、晕眩伤害 75~150	26	7	-
5	给予大伤害、晕眩伤害 80~160	26	9	-
6	给予大伤害、晕眩伤害 85~170	26	12	17
7	给予大伤害、晕眩伤害 90~180	26	16	22
8	给予大伤害、晕眩伤害 95~190	26	20	27
9	给予大伤害、晕眩伤害 100~200	26	24	32

Lv	效果	消费 AP	所需 SP	习得等级
1	强化刀剑适性、持续 8 秒胆怯无效	20	1	13
2	强化刀剑适性、持续 9 秒胆怯无效	20	3	-
3	强化刀剑适性、持续 10 秒胆怯无效	20	5	-
4	强化刀剑适性、持续 11 秒胆怯无效	20	7	-
5	强化刀剑适性、持续 12 秒胆怯无效	20	9	-
6	强化刀剑适性、持续 13 秒胆怯无效	20	12	26
7	强化刀剑适性、持续 14 秒胆怯无效	20	16	31
8	强化刀剑适性、持续 15 秒胆怯无效	20	20	36
9	强化刀剑适性、持续 16 秒胆怯无效	20	24	41

被动技能

Lv	效果	所需 SP	习得等级
1	强化最大 ATK+40%	2	19
2	强化最大 ATK+50%	4	24
3	强化最大 ATK+60%	6	29
4	强化最大 ATK+70%	8	34
5	强化最大 ATK+80%	10	39
6	强化最大 ATK+90%	13	44
7	强化最大 ATK+100%	17	49
8	强化最大 ATK+110%	21	54
9	强化最大 ATK+120%	26	59

Lv	效果	所需 SP	习得等级
1	回避&冲刺时的 ATK+10%	2	20
2	回避&冲刺时的 ATK+15%	4	25
3	回避&冲刺时的 ATK+20%	6	30
4	回避&冲刺时的 ATK+25%	8	35
5	回避&冲刺时的 ATK+30%	10	40
6	回避&冲刺时的 ATK+35%	13	45
7	回避&冲刺时的 ATK+40%	17	50
8	回避&冲刺时的 ATK+45%	21	55
9	回避&冲刺时的 ATK+50%	26	60

威力要塞

体力与防御都十分优秀的铠装。对斩击与打击都有不错的抗性，但相对地弱魔击，尤其在装饰性能尚未跟上的游戏初期容易被秒杀，需多加注意。钝锤可以说是威力要塞在武器上的不二之选，除了有较高的 ATK 加成外，与大威力的打击属性攻击技能也十分搭。在战前先使用 Buff 技能“坚韧不拔”，几乎就是一台刀剑不入、碾压敌兵的战车。



主动技能

地裂破

Lv	效果	晕眩几率	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	给予特大伤害、晕眩几率 10%	10%	30	1	2
2	给予特大伤害、晕眩几率 11%	11%	30	3	-
3	给予特大伤害、晕眩几率 12%	12%	30	5	-
4	给予特大伤害、晕眩几率 13%	13%	30	7	-
5	给予特大伤害、晕眩几率 14%	14%	30	9	-
6	给予特大伤害、晕眩几率 15%	15%	30	12	15
7	给予特大伤害、晕眩几率 16%	16%	30	16	20
8	给予特大伤害、晕眩几率 17%	17%	30	20	25
9	给予特大伤害、晕眩几率 18%	18%	30	24	30

坚忍不拔

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	减轻伤害 35%	25	1	4
2	减轻伤害 40%	25	3	-
3	减轻伤害 45%	25	5	-
4	减轻伤害 50%	25	7	-
5	减轻伤害 55%	25	9	-
6	减轻伤害 60%	25	12	17
7	减轻伤害 65%	25	16	22
8	减轻伤害 70%	25	20	27
9	减轻伤害 75%	25	24	32

强袭冲撞

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	给予中伤害（突进）、大伤害（突进后）	20	1	7
2	增加伤害值	20	3	-
3	增加伤害值	20	5	-
4	增加伤害值	20	7	-
5	增加伤害值	20	9	-
6	增加伤害值	20	12	20
7	增加伤害值	20	16	25
8	增加伤害值	20	20	30
9	增加伤害值	20	24	35

荆棘阵

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	持续给予中范围小伤害	15	1	10
2	增加伤害值	15	3	-
3	增加伤害值	15	5	-
4	增加伤害值	15	7	-
5	增加伤害值	15	9	-
6	增加伤害值	15	12	23
7	增加伤害值	15	16	28
8	增加伤害值	15	20	33
9	增加伤害值	15	24	38

眩光闪

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	对半径 3m 内给予晕眩伤害 110 ~ 120	10	1	13
2	对半径 3.3m 内给予晕眩伤害 115 ~ 130	10	3	-
3	对半径 3.6m 内给予晕眩伤害 120 ~ 140	10	5	-
4	对半径 3.9m 内给予晕眩伤害 125 ~ 150	10	7	-
5	对半径 4.3m 内给予晕眩伤害 130 ~ 160	10	9	-
6	对半径 4.7m 内给予晕眩伤害 135 ~ 170	10	12	26
7	对半径 5.1m 内给予晕眩伤害 140 ~ 180	10	16	31
8	对半径 5.5m 内给予晕眩伤害 145 ~ 190	10	20	36
9	对半径 6m 内给予晕眩伤害 150 ~ 200	10	24	41

被动技能

冷却治愈

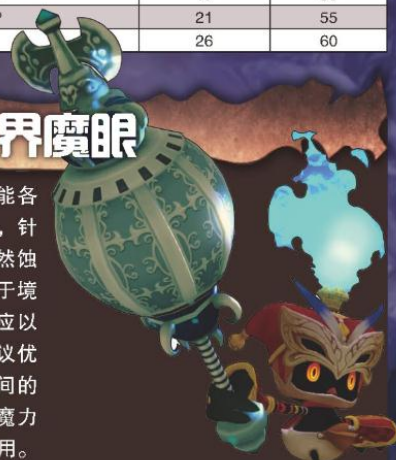
Lv	效果	必要 SP	习得等级
1	每秒回复 2%HP	2	19
2	每秒回复 3%HP	4	24
3	每秒回复 4%HP	6	29
4	每秒回复 5%HP	8	34
5	每秒回复 6%HP	10	39
6	每秒回复 7%HP	13	44
7	每秒回复 8%HP	17	49
8	每秒回复 9%HP	21	54
9	每秒回复 10%HP	26	59

被虐倾向

Lv	效果	必要 SP	习得等级
1	每受到一次伤害，回复 0.2AP	2	20
2	每受到一次伤害，回复 0.3AP	4	25
3	每受到一次伤害，回复 0.4AP	6	30
4	每受到一次伤害，回复 0.5AP	8	35
5	每受到一次伤害，回复 0.6AP	10	40
6	每受到一次伤害，回复 0.7AP	13	45
7	每受到一次伤害，回复 0.8AP	17	50
8	每受到一次伤害，回复 0.9AP	21	55
9	每受到一次伤害，回复 1AP	26	60

境界魔眼

魔击专用铠装，对 3 种性能各异的烛台都有极高的 ATK 加成，针对弱魔击的对手十分好用。虽然烛台的攻击方式可近可远，但由于境界魔眼的物防过低，所以还是应以远程攻击为主。技能方面应建议优先点能缩短冷却时间与吟唱时间的被动技能，再配合主动技能“魔力转换”，可以保证魔击的高频使用。



主动技能

雷光剑

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	对半径内 4.6m 给予特大伤害	30	1	2
2	对半径内 4.9m 给予特大伤害	30	3	-
3	对半径内 5.2m 给予特大伤害	30	5	-
4	对半径内 5.4m 给予特大伤害	30	7	-
5	对半径内 5.7m 给予特大伤害	30	9	-
6	对半径内 6m 给予特大伤害	30	12	15
7	对半径内 6.3m 给予特大伤害	30	16	20
8	对半径内 6.6m 给予特大伤害	30	20	25
9	对半径内 6.9m 给予特大伤害	30	24	30

怨怒冰流

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	给予大伤害、4 秒间降低移动速度	13	1	4
2	给予大伤害、4.5 秒间降低移动速度	13	3	-
3	给予大伤害、5 秒间降低移动速度	13	5	-
4	给予大伤害、5.5 秒间降低移动速度	13	7	-
5	给予大伤害、6 秒间降低移动速度	13	9	-
6	给予大伤害、6.5 秒间降低移动速度	13	12	17
7	给予大伤害、7 秒间降低移动速度	13	16	22
8	给予大伤害、7.5 秒间降低移动速度	13	20	27
9	给予大伤害、8 秒间降低移动速度	13	24	32

烈火降壁

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	给予小伤害	18	1	7
2	给予小伤害，冷却时间缩短 1 秒	18	3	-
3	给予小伤害，冷却时间缩短 2 秒	18	5	-
4	给予小伤害，冷却时间缩短 3 秒	18	7	-
5	给予小伤害，冷却时间缩短 4 秒	18	9	-
6	给予小伤害，冷却时间缩短 5 秒	18	12	20
7	给予小伤害，冷却时间缩短 6 秒	18	16	25
8	给予小伤害，冷却时间缩短 7 秒	18	20	30
9	给予小伤害，冷却时间缩短 8 秒	18	24	35

探测弹				
Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	给予小伤害	5/秒	1	10
2	给予小伤害, 连射的间隔时间缩短 10%	5/秒	3	-
3	给予小伤害, 连射的间隔时间缩短 20%	5/秒	5	-
4	给予小伤害, 连射的间隔时间缩短 30%	5/秒	7	-
5	给予小伤害, 连射的间隔时间缩短 40%	5/秒	9	-
6	给予小伤害, 连射的间隔时间缩短 50%	5/秒	12	23
7	给予小伤害, 连射的间隔时间缩短 60%	5/秒	16	28
8	给予小伤害, 连射的间隔时间缩短 70%	5/秒	20	33
9	给予小伤害, 连射的间隔时间缩短 80%	5/秒	24	38

魔力转换			
Lv	效果	必要 SP	习得等级
1	消耗 20%HP, 转换为 18AP	1	13
2	消耗 20%HP, 转换为 22AP	3	-
3	消耗 20%HP, 转换为 26AP	5	-
4	消耗 20%HP, 转换为 30AP	7	-
5	消耗 20%HP, 转换为 34AP	9	-
6	消耗 20%HP, 转换为 38AP	12	26
7	消耗 20%HP, 转换为 42AP	16	31
8	消耗 20%HP, 转换为 46AP	20	36
9	消耗 20%HP, 转换为 50AP	24	41

被动技能

圣魂			
Lv	效果	必要 SP	习得等级
1	技能吟唱时间缩短 10%	2	19
2	技能吟唱时间缩短 15%	4	24
3	技能吟唱时间缩短 20%	6	29
4	技能吟唱时间缩短 25%	8	34
5	技能吟唱时间缩短 30%	10	39
6	技能吟唱时间缩短 35%	13	44
7	技能吟唱时间缩短 40%	17	49
8	技能吟唱时间缩短 45%	21	54
9	技能吟唱时间缩短 50%	26	59

圣祭			
Lv	效果	必要 SP	习得等级
1	技能冷却时间缩短 10%	2	20
2	技能冷却时间缩短 15%	4	25
3	技能冷却时间缩短 20%	6	30
4	技能冷却时间缩短 25%	8	35
5	技能冷却时间缩短 30%	10	40
6	技能冷却时间缩短 35%	13	45
7	技能冷却时间缩短 40%	17	50
8	技能冷却时间缩短 45%	21	55
9	技能冷却时间缩短 50%	26	60

暗隐杀手

行动敏捷, 擅长抓取敌人破绽的铠装。对刀剑拥有最高的适性, 主动技能“雾雨”附带很高的毒属性伤害, 再配合技能“光冠”, 对吃毒异常的BOSS或极恶怪有特效。被动技能都很适合地图探索, 虽然本身防御不高, 但也有回复 HP 与恢复异常的手段。

主动技能

阳炎				
Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	-	30	1	2
2	强制发动、技能冷却时间减少 4 秒	30	3	-
3	强制发动、技能冷却时间减少 8 秒	30	5	-
4	强制发动、技能冷却时间减少 12 秒	30	7	-
5	强制发动、技能冷却时间减少 16 秒	30	9	-
6	强制发动、技能冷却时间减少 20 秒	30	12	15
7	强制发动、技能冷却时间减少 24 秒	30	16	20
8	强制发动、技能冷却时间减少 28 秒	30	20	25
9	强制发动、技能冷却时间减少 32 秒	30	24	30

雾雨				
Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	给予小伤害 × 3 次, 毒伤害 100~120	16	1	4
2	给予小伤害 × 4 次, 毒伤害 100~130	16	3	-
3	给予小伤害 × 5 次, 毒伤害 100~140	16	5	-
4	给予小伤害 × 6 次, 毒伤害 100~150	6	7	-
5	给予小伤害 × 7 次, 毒伤害 100~160	16	9	-
6	给予小伤害 × 8 次, 毒伤害 100~170	16	12	17
7	给予小伤害 × 9 次, 毒伤害 100~180	16	16	22
8	给予小伤害 × 10 次, 毒伤害 100~190	16	20	27
9	给予小伤害 × 11 次, 毒伤害 100~200	16	24	32

光冠				
Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	持续 12 秒的暴击发生率强化状态	12	1	7
2	持续 13 秒的暴击发生率强化状态	12	3	-
3	持续 14 秒的暴击发生率强化状态	12	5	-
4	持续 15 秒的暴击发生率强化状态	12	7	-
5	持续 16 秒的暴击发生率强化状态	12	9	-
6	持续 17 秒的暴击发生率强化状态	12	12	20
7	持续 18 秒的暴击发生率强化状态	12	16	25
8	持续 19 秒的暴击发生率强化状态	12	20	30
9	持续 20 秒的暴击发生率强化状态	12	24	35

风花				
Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	回复 HP 与异常状态	10	1	10
2	回复 HP 与异常状态, 冷却时间缩短 0.5 秒	10	3	-
3	回复 HP 与异常状态, 冷却时间缩短 1 秒	10	5	-
4	回复 HP 与异常状态, 冷却时间缩短 1.5 秒	10	7	-
5	回复 HP 与异常状态, 冷却时间缩短 2 秒	10	9	-
6	回复 HP 与异常状态, 冷却时间缩短 2.5 秒	10	12	23
7	回复 HP 与异常状态, 冷却时间缩短 3 秒	10	16	28
8	回复 HP 与异常状态, 冷却时间缩短 3.5 秒	10	20	33
9	回复 HP 与异常状态, 冷却时间缩短 4 秒	10	24	38

幻日				
Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	给予小伤害、ATK 强化 +5%	24	1	13
2	给予小伤害、ATK 强化 +10%	24	3	-
3	给予小伤害、ATK 强化 +15%	24	5	-
4	给予小伤害、ATK 强化 +20%	24	7	-
5	给予小伤害、ATK 强化 +25%	24	9	-
6	给予小伤害、ATK 强化 +30%	24	12	26
7	给予小伤害、ATK 强化 +35%	24	16	31
8	给予小伤害、ATK 强化 +40%	24	20	36
9	给予小伤害、ATK 强化 +45%	24	24	41

被动技能

下降风			
Lv	效果	必要 SP	习得等级
1	减少超级卡路里消耗量 10%	2	19
2	减少超级卡路里消耗量 15%	4	24
3	减少超级卡路里消耗量 20%	6	29
4	减少超级卡路里消耗量 25%	8	34
5	减少超级卡路里消耗量 30%	10	39
6	减少超级卡路里消耗量 35%	13	44
7	减少超级卡路里消耗量 40%	17	49
8	减少超级卡路里消耗量 45%	21	54
9	减少超级卡路里消耗量 50%	26	59

地吹雪			
Lv	效果	必要 SP	习得等级
1	减少敌人探索范围 10%	2	20
2	减少敌人探索范围 15%	4	25
3	减少敌人探索范围 20%	6	30
4	减少敌人探索范围 25%	8	35
5	减少敌人探索范围 30%	10	40
6	减少敌人探索范围 35%	13	45
7	减少敌人探索范围 40%	17	50
8	减少敌人探索范围 45%	21	55
9	减少敌人探索范围 50%	26	60

惊骇戏法

塔奇卡专用铠装, 不仅自带独有的塔奇卡类主动技能, 其 Buff 技能“皇冠小丑”更是可以大幅提升塔奇卡的性能。惊骇戏法兼备睡眠与魅惑两种异常攻击, 再加上囊括所有武器属性的塔奇卡技能, 可以说能战任何场景。但由于此铠装的体力与物防都很低, 穿上后容易被秒杀, 对使用者技术要求较高。

主动技能

皇冠小丑

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	强化塔奇卡基本能力 +30%	2/秒	1	2
2	强化塔奇卡基本能力 +45%	2/秒	3	-
3	强化塔奇卡基本能力 +60%	2/秒	5	-
4	强化塔奇卡基本能力 +75%	2/秒	7	-
5	强化塔奇卡基本能力 +90%	2/秒	9	-
6	强化塔奇卡基本能力 +105%	2/秒	12	15
7	强化塔奇卡基本能力 +120%	2/秒	16	20
8	强化塔奇卡基本能力 +135%	2/秒	20	25
9	强化塔奇卡基本能力 +150%	2/秒	24	30

24 式诱饵炸弹

Lv	效果	必要素体数	必要 SP	习得等级
1	召唤诱饵炸弹, 最多 2 只	24	1	4
2	召唤诱饵炸弹, 最多 2 只	23	3	-
3	召唤诱饵炸弹, 最多 2 只	22	5	-
4	召唤诱饵炸弹, 最多 2 只	21	7	-
5	召唤诱饵炸弹, 最多 2 只	20	9	-
6	召唤诱饵炸弹, 最多 2 只	19	12	17
7	召唤诱饵炸弹, 最多 2 只	18	16	22
8	召唤诱饵炸弹, 最多 2 只	17	20	27
9	召唤诱饵炸弹, 最多 2 只	16	24	32

52 式弩炮要塞

Lv	效果	必要素体数	必要 SP	习得等级
1	召唤弩炮要塞, 最多 1 只	52	1	7
2	召唤弩炮要塞, 最多 1 只	50	3	-
3	召唤弩炮要塞, 最多 1 只	48	5	-
4	召唤弩炮要塞, 最多 1 只	46	7	-
5	召唤弩炮要塞, 最多 1 只	44	9	-
6	召唤弩炮要塞, 最多 1 只	42	12	20
7	召唤弩炮要塞, 最多 1 只	40	16	25
8	召唤弩炮要塞, 最多 1 只	38	20	30
9	召唤弩炮要塞, 最多 1 只	36	24	35

生死之间

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	给予睡眠伤害 36 ~ 40	5	1	10
2	给予睡眠伤害 44 ~ 50	5	3	-
3	给予睡眠伤害 52 ~ 60	5	5	-
4	给予睡眠伤害 60 ~ 70	5	7	-
5	给予睡眠伤害 68 ~ 80	5	9	-
6	给予睡眠伤害 76 ~ 90	5	12	23
7	给予睡眠伤害 84 ~ 100	5	16	28
8	给予睡眠伤害 92 ~ 110	5	20	33
9	给予睡眠伤害 100 ~ 120	5	24	38

混迷魔炮

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	给予小伤害、魅惑伤害 52 ~ 70	16	1	13
2	给予小伤害、魅惑伤害 58 ~ 80	16	3	-
3	给予小伤害、魅惑伤害 64 ~ 90	16	5	-
4	给予小伤害、魅惑伤害 70 ~ 100	16	7	-
5	给予小伤害、魅惑伤害 76 ~ 110	16	9	-
6	给予小伤害、魅惑伤害 82 ~ 120	16	12	26
7	给予小伤害、魅惑伤害 88 ~ 130	16	16	31
8	给予小伤害、魅惑伤害 94 ~ 140	16	20	36
9	给予小伤害、魅惑伤害 100 ~ 150	16	24	41

被动技能

重逢时刻

Lv	效果	必要 SP	习得等级
1	缩短塔奇卡冷却时间 10%	2	19
2	缩短塔奇卡冷却时间 15%	4	24
3	缩短塔奇卡冷却时间 20%	6	29
4	缩短塔奇卡冷却时间 25%	8	34
5	缩短塔奇卡冷却时间 30%	10	39
6	缩短塔奇卡冷却时间 35%	13	44
7	缩短塔奇卡冷却时间 40%	17	49
8	缩短塔奇卡冷却时间 45%	21	54
9	缩短塔奇卡冷却时间 50%	26	59

三重面相

Lv	效果	必要 SP	习得等级
1	回复 0.02 × 塔奇卡素体数的 AP	2	20
2	回复 0.03 × 塔奇卡素体数的 AP	4	25
3	回复 0.04 × 塔奇卡素体数的 AP	6	30
4	回复 0.05 × 塔奇卡素体数的 AP	8	35
5	回复 0.06 × 塔奇卡素体数的 AP	10	40
6	回复 0.07 × 塔奇卡素体数的 AP	13	45
7	回复 0.08 × 塔奇卡素体数的 AP	17	50
8	回复 0.09 × 塔奇卡素体数的 AP	21	55
9	回复 0.1 × 塔奇卡素体数的 AP	26	60

高洁猛兽

精通所有物攻武器，拥有爆炸的输出能力。但由于同时弱斩击、打击、魔击，并且防具与装饰品的适性都十分低下，所以尽管拥有多种回复 HP 的手段，却仍是最脆的铠装，时刻面临被秒杀的危险。此铠装最暴力的技能组合自然是“死亡凯旋”与“深渊觉醒”，在大战前蓄满魔力计量表，可以在第三只眼状态中以超高输出暴打 BOSS。

主动技能

自我狂乱

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	HP、超级卡路里上限值 +20%	24	1	2
2	HP、超级卡路里上限值 +30%	24	3	-
3	HP、超级卡路里上限值 +40%	24	5	-
4	HP、超级卡路里上限值 +50%	24	7	-
5	HP、超级卡路里上限值 +60%	24	9	-
6	HP、超级卡路里上限值 +70%	24	12	15
7	HP、超级卡路里上限值 +80%	24	16	20
8	HP、超级卡路里上限值 +90%	24	20	25
9	HP、超级卡路里上限值 +100%	24	24	30

加虐倾向

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	发动手术时间	30	1	4
2	发动手术时间, 冷却时间缩短 1 秒	30	3	-
3	发动手术时间, 冷却时间缩短 2 秒	30	5	-
4	发动手术时间, 冷却时间缩短 3 秒	30	7	-
5	发动手术时间, 冷却时间缩短 4 秒	30	9	-
6	发动手术时间, 冷却时间缩短 5 秒	30	12	17
7	发动手术时间, 冷却时间缩短 6 秒	30	16	22
8	发动手术时间, 冷却时间缩短 7 秒	30	20	27
9	发动手术时间, 冷却时间缩短 8 秒	30	24	32

不屈意志

Lv	效果	消费卡路里	必要 SP	习得等级
1	回复 HP20%	10	1	7
2	回复 HP30%	10	3	-
3	回复 HP40%	10	5	-
4	回复 HP50%	10	7	-
5	回复 HP60%	10	9	-
6	回复 HP70%	10	12	20
7	回复 HP80%	10	16	25
8	回复 HP90%	10	20	30
9	回复 HP100%	10	24	35

深渊觉醒

Lv	效果	消费卡路里	必要 SP	习得等级
1	第三只眼加成 +200%	10	1	10
2	第三只眼加成 +300%	10	3	-
3	第三只眼加成 +400%	10	5	-
4	第三只眼加成 +500%	10	7	-
5	第三只眼加成 +600%	10	9	-
6	第三只眼加成 +700%	10	12	23
7	第三只眼加成 +800%	10	16	28
8	第三只眼加成 +900%	10	20	33
9	第三只眼加成 +1000%	10	24	38

死亡凯旋

Lv	效果	消费 AP	必要 SP	习得等级
1	持续 3 倍 ATK、1/2 倍 DEF 的状态 9 秒	28	1	13
2	持续 3 倍 ATK、1/2 倍 DEF 的状态 11 秒	28	3	-
3	持续 3 倍 ATK、1/2 倍 DEF 的状态 13 秒	28	5	-
4	持续 3 倍 ATK、1/2 倍 DEF 的状态 15 秒	28	7	-
5	持续 3 倍 ATK、1/2 倍 DEF 的状态 17 秒	28	9	-
6	持续 3 倍 ATK、1/2 倍 DEF 的状态 19 秒	28	12	26
7	持续 3 倍 ATK、1/2 倍 DEF 的状态 21 秒	28	16	31
8	持续 3 倍 ATK、1/2 倍 DEF 的状态 23 秒	28	20	36
9	持续 3 倍 ATK、1/2 倍 DEF 的状态 25 秒	28	24	41

被动技能

鲜血魔铠			
Lv	效果	必要 SP	习得等级
1	打倒敌人即可回复 1%HP	2	19
2	打倒敌人即可回复 2%HP	4	24
3	打倒敌人即可回复 3%HP	6	29
4	打倒敌人即可回复 5%HP	8	34
5	打倒敌人即可回复 7%HP	10	39
6	打倒敌人即可回复 9%HP	13	44
7	打倒敌人即可回复 11%HP	17	49
8	打倒敌人即可回复 13%HP	21	54
9	打倒敌人即可回复 15%HP	26	59

被虐喜悦			
Lv	效果	必要 SP	习得等级
1	强化 ATK+50%	2	20
2	强化 ATK+55%	4	25
3	强化 ATK+60%	6	30
4	强化 ATK+65%	8	35
5	强化 ATK+70%	10	40
6	强化 ATK+75%	13	45
7	强化 ATK+80%	17	50
8	强化 ATK+85%	21	55
9	强化 ATK+90%	26	60

塔奇卡

塔奇卡是百骑兵自身的特殊能力，可通过消耗素体点数发动塔奇卡技能，召唤出各种形态的道具辅助战斗。塔奇卡技能通用于任何铠装，与铠装的主被动技能相同，占据一个技能槽。由于塔奇卡不消耗 AP，并且素体点数能自然回复，所以算是一项可以无限使用的能力。

塔奇卡技能的威力与百骑兵的总 ATK 值成正比，若想最大限度地提升其输出，那么装备槽中最好安装钝锤、古塔这两种基础 ATK 高的武器。此外，选择拥有多种强化塔奇卡技能的惊骇戏法铠装能最大限度地发挥其威力。

1 式小兵

效果 (MAX)	必要素体	习得途径
给予小伤害、最多召唤 8 只、ATK+40%	1	第 3 章：魔女请愿书

自主战斗型的小兵塔奇卡，攻击属性为打击。会追随百骑兵移动，以一定的频率上前攻击敌人。同场 8 只小兵一拥而上对 BOSS 有很高的输出，随着技能等级的提升，攻击力还能慢慢提升。在小兵分散的情况下，还能起到诱饵的作用，是实用性很强的塔奇卡技能。

8 式定时炸弹

效果 (MAX)	必要素体	习得途径
给予特大伤害、最多召唤 1 只	8	第 3 章：魔女请愿书

设置型的定时炸弹塔奇卡，攻击属性为打击，并且带有 100 的晕眩伤害，破坏力非常高。对百骑兵也有伤害判定，使用时要注意施放时机和位置。由于能够通过攻击提前引爆，要防止被敌兵误击中，可以在设置好后，站在安全的地方使用 10 式爱之箭引爆。

10 式爱之箭

效果 (MAX)	必要素体	习得途径
给予中伤害 × 贯穿 30 次、最多召唤 3 只	10	第 4 章：魔女请愿书

回力镖型的塔奇卡，攻击属性为斩击。抛出与自动飞回时都有伤害判定，并且具有贯穿特性，适用于群体伤害，另外冷却时间也很短。缺点是由于本作没有锁定，想要精准射击较难。但作为一种快捷方便的远程攻击手段，可以给近战铠装安装，实用度还是很高的。

16 式诱引饵

效果 (MAX)	必要素体	习得途径
最多召唤 2 只、耐久 +120%	16	第 4 章：魔女请愿书

诱导型塔奇卡，虽然不具备攻击力，但拥有出色的耐性，在其吸引火力时，百骑兵可以绕至敌兵背后发动攻击。

42 式要塞炮塔

效果 (MAX)	必要素体	习得途径
给予小伤害、最多召唤 2 只、耐久 +40%	42	第 5 章：魔女请愿书

炮塔型塔奇卡，擅长远距离的魔击属性攻击。炮塔一次能施放 3 发魔弹，并且带有追尾属性，攻击范围非常广。但由于耐性不高，冷却时间也长，一旦被击破则短时间内难以再次召唤，因此要尽量设置在不会被攻击的位置，再由百骑兵吸引敌人的火力，使其能充分输出。

24 式诱饵炸弹

效果 (MAX)	必要素体	习得途径
最多召唤 2 只	16	惊骇戏法铠装主动技能

惊骇戏法铠装的专用技能，同时具备 8 式定时炸弹与 16 式诱引饵的特性。设置后先吸引敌人靠近再给予爆炸伤害，在对付多数敌人时十分好用。

52 式弩炮要塞

效果 (MAX)	必要素体	习得途径
最多召唤 1 只	36	惊骇戏法铠装主动技能

惊骇戏法铠装的专用技能，同时具备 10 式爱之箭与 42 式要塞炮塔的特性。区别于 42 式，52 式射出的是斩击属性的爱之箭，具备贯通特性，不仅追尾还能群伤，实用性更强。

流程篇

本作的迷宫随机生成，宝箱位置也截然不同，固无法在流程中具体叙述。游戏共有3个结局，进入条件如下：

普通结局：第8章，苏非要求百骑兵让道时选“肯定”。

真结局：1. 第8章，苏非要求百骑兵让道时选“否定”；2. 第9章：前往阿贝帝亚的龟裂前，没有先去沙漠监狱：入口触发剧情。

坏结局：1. 第8章，苏非要求百骑兵让道时选“否定”；2. 第9章：前往阿贝帝亚的龟裂前，先去沙漠监狱：入口触发剧情。



魔女“伊莎贝尔”

伊莎贝尔在通常状态下弱斩击，有防御罩时则弱打击。魔女的音波攻击判定为正前方，可侧移躲开，她召唤出来的杂兵很灵活，建议一出现就立马清理，还能顺带回复卡路里与AP。魔女有时会变成骷髅头追赶玩家，近身后会发生爆炸，伤害很高，需要持续奔跑拉开距离进行闪躲。魔女的HP降到一定程度时会用蜘蛛网包裹自己来回血，此时可用连续斩、闪光斩等斩击技迅速破网。



第3章 魔女与妖魔化魔女

- ◆ 剧情后获得新铠装“境界魔眼”。
- ◆ 城堡设施新增了剧情对话，并且开放“魔女请愿书”功能。
- ◆ 再次进入雾幻之森，前往东边的WR·布拉欧分部。
- ◆ 新路段的植物敌兵大多弱斩击，武器可选择刀剑与枪镰。
- ◆ 抵达目的地后触发剧情，接着进入WR·布拉欧分部继续闯关。
- ◆ 前往分部深处的隔离病栋，路上涌出的敌兵弱点属性不一，需要切换铠装与武器灵活应对。
- ◆ 抵达终点后触发BOSS战。

白衣女神“加布莉耶蕾”

女神的四周环绕着带伤害判定的旋风难以近身，只适合从远处发动进攻。推荐使用对魔击属性的蚀台有ATK加成的境界魔眼铠装。女神的主要招式为向前突进和发射长矛，不过射程有限，只要拉开距离或者持续奔跑都能躲过。当女神残血时会使出伤害极高的剪刀夹击，范围为正前方，如果看到她在蓄力就要注意了，HP最好保持在一半以上。推荐使用的铠装技能“雷光剑”，每一击都能打出几百血的伤害，不过需要吟唱时间，必须把握女神攻击之间的空档来释放。



第1章 魔女与魔女病

- ◆ 剧情后是教学关卡，熟悉一下操作。
- ◆ 破坏玛娜晶脉，进行存档。
- ◆ 前走进入目的地触发剧情，接着是一场BOSS战。

魔法生物“隆隆”

对手的常用招式为前方判定的左右交替爪击，在被击中前的瞬间按X可以使出幻影回避，能在几秒内减缓BOSS的攻击速度，可趁机绕其背后进行输出。



- ◆ 剧情后进入迷宫雾幻之森，触发一场BOSS战。

魔女“丘露卡”

丘露卡的弱点属性为斩击，常用招式有前跳的纵向回旋斩、近距离的挥击。需要注意的是，丘露卡的纵向斩经常接在瞬移之后，不知会从何处出现，所以看到她消失后就要立马做好翻滚的准备了。丘露卡在残血时会释放高威力的爆炸攻击，其前奏就是地面上出现巨大圆阵，不过好在她吟唱时间很长，玩家只要不贪刀就难以中招。



第2章 魔女与白衣女神

- ◆ 回到多尔加城后开启铠装系统，获得新铠装“威力要塞”。
- ◆ 在城堡各设施内观看剧情。
- ◆ 出城前往雾幻之森。

Tips

雾幻之森的敌兵大多弱打击，建议换上钝锤。

- ◆ 前往东北方向的艾可村，在村内触发剧情。
- ◆ 在村子北边的空地触发剧情，进入BOSS战。

魔法生物“卡利”

BOSS的弱点是打击属性，求稳可以穿非凡骑士，速杀则推荐换上威力要塞，但要注意此铠装极弱魔击。BOSS的冲撞带有伤害判定，两侧的触手会交替甩击，在停止不动时会向前释放3道电流弹或召唤冰柱进行攻击，前者可以紧贴BOSS头部躲开，还能趁机使用技能输出，后者则只能持续奔跑进行闪躲。BOSS比较高攻的招式是空中下压、潜入地底后的突起攻击，玩家可以拉开距离并持续奔跑闪躲。



- ◆ 在城堡整理一下装备再次进入雾幻之森，目的地是艾可村东北方向的伊莎贝尔城。

Tips

利用玛娜晶脉可以在世界地图中传送移动。

- ◆ 艾可村东北路段的敌兵依旧弱打击，不过要注意闪烁异色光芒的极恶怪，它们的攻击力非常高，装备上炼化过的钝锤和饰品谨慎前进吧。
- ◆ 在目的地触发剧情和BOSS战。

◆剧情后出现在雾幻之森，需要追赶伊莎贝尔。

Tips

魔女请愿书更新了新内容，建议先回一趟多尔加城，并且购置足够的解毒小瓶，在后面的路段会经常用到。

◆前往雾幻之森东边弥漫毒雾的新地区。

Tips

地图右边写着“禁止进入”，需要从南边绕过去。

◆途中会陆续触发两段剧情，在今后的路段中踩到路上的毒沼泽，或是被敌兵的毒属性招式击中，都会陷入中毒的异常状态，可使用道具恢复。

◆进入受污染的雾幻之森后触发剧情。

◆抵达毒雾深处后触发剧情，接着是一场BOSS战。

妖魔化魔女“伊莎贝尔”

BOSS的弱点属性是斩击，招式多带有毒与混乱异常，最好装备上有对应抗性的装饰品。常用的攻击方式为镰刀砍与喷射魔弹，前者可贴近其腹部躲开，后者则有蓄力前奏，可以在远处奔跑或翻滚闪躲，不过要注意的是，魔弹落地后会形成小片毒沼，踩着就会中毒。BOSS会召唤白虫或黑虫杂兵，最好在第一时间清理，还能顺便回复一些AP。



◆第3章结束，剧情后进入第4章。

第4章 魔女与治疗

◆城堡追加了新的魔女请愿书内容，炼成室可以进行触媒炼成了。

◆为了寻找精灵茸，需要前往城堡以北的魔女领地，途中进入雪幻之森。

◆继续向北走，在雪幻之森：关口处触发剧情。

◆往北进入魔女普莉姆的领地——索恩村。

◆在村子深处触发剧情。



◆再次返回村子深处。

◆从原路离开村子，前往西南方向的冰雪森林。

◆途中遇见精灵茸一次，抵达目的地后触发BOSS战。

魔物“巨大精灵茸”

精灵茸的弱点属性是斩击，最常用的招式是跳起下压，威力很高，且其四周的蓝色力场会降低百骑兵的能力值。此战推荐使用枪镰，一边打小兵来积蓄AP，蓄够后近身施放一波铠装技能再离开力场，打游击战。若依旧难以取胜，也可以选择比较安全的远处使用魔击蚀台，但是较为耗时，需要注意卡路里的剩余。



◆剧情后出现在古老的雾幻之森中，前往世界地图东边。

Tips

城堡更新了魔女请愿书，可以先返回查看。

◆抵达目的地——隐聚村落。

◆剧情后前往世界地图西边的叹号地点——砂幻洞窟。

◆前往洞窟深处。

◆抵达目的地后触发BOSS战。

魔物“岩窟爷”

岩窟爷展开力场的时候，弱点属性会在斩击与打击之间切换，所以武器也最好按照斩击与打击属性交替设置。而当场地面上有苹果时，会出现复数的风刃攻击玩家，玩家还会被风压吸向苹果，因此必须尽快破坏苹果。岩窟爷的动作十分灵活，近身时还会使用音波攻击，所以不建议使用钝锤这种笨拙的武器。此战适合换上境界魔眼铠装进行远攻，还可以搭配上塔奇卡“10式爱神之箭”增加输出。



◆剧情后本章结束。

第5章 魔女的小小冒险

◆获得新铠装“暗隐杀手”。

◆城堡更新了魔女请愿书，可以换取新的塔奇卡了。

◆移动到附近的雾幻之森后触发剧情。

◆从古老的雾幻之森出发，前往西边尽头的目的地。

◆来到阿贝帝亚后触发剧情。

◆继续西走会触发3段村民剧情。

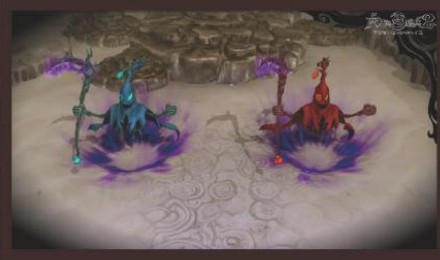
Tips

路上的敌人种类繁多，要经常切换武器灵活应对。迷宫的规模也变大了许多，要注意卡路里的消耗。

◆抵达目的地后触发BOSS战。

魔女“吉妮亚”&“芙琳”

敌人有两名，并且都不吃物理伤害，只能以魔法迎战。敌人射出的魔弹会追尾，可以引其还击敌人，但要注意，敌人只能被另一名敌人的魔弹伤害。他们的物理攻击手段则比较单一，主要有近身的镰刀斩击以及瞬移贴身后的攻击，都能翻滚躲开。此战推荐使用塔奇卡“16式诱饵”和“42式要塞炮塔”，再结合黑、红蚀台拉开距离进攻，获胜不难。



◆前往城堡以东的艾可村。

◆前往雪幻之森东北方的格雷村，剧情后触发BOSS战。

魔法生物“修克狄”

BOSS闭壳时会使出下压、转圈冲刺等物理攻击，并且对全属性攻击都具有抗体，只有在其张嘴之时，才会弱斩击属性。它张嘴时有两招，一招是面向前方的咬击，不过只要保持距离就咬不到，另一招则是施放大量的黑弹，威力极大，被连续击中可能会满血秒杀，躲避此招的方法是绕着BOSS转圈，等BOSS施放完黑弹后会有短暂的一两秒张嘴状态，玩家可以在此时展开进攻。推荐招式为非凡骑士铠装的连续斩，因为只消耗12AP，可以在平时蹭几刀闭壳状态的BOSS来凑够，如果将BOSS打至倒地硬直，那么上前来一次手术时间则能赚到更多的AP。



◆剧情后进入第六章。

第6章

魔女与魔女大战

- ◆城堡中更新了魔法请愿书，大厅追加新剧情。
- ◆直接移动至世界地图上的格雷村，触发剧情。
- ◆前往雪幻之森西侧的卡玛拉要塞，途经附近3处的普莉姆领地时触发剧情。
- ◆抵达要塞后触发BOSS战。

魔法生物“马托拉”

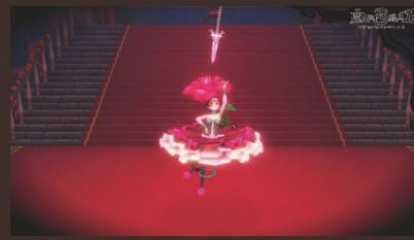
BOSS的弱点属性是斩击，攻击方式主要包括魅惑魔法弹、踢击、向前爪击。马托拉是目前为止攻击力最高的BOSS，每种攻击都能让百骑兵掉半血以上，如果防具稍差就只会被秒杀的命了。由于此战容错率很低，建议进行游击战。玩家可以召唤复数的1式小兵吸引BOSS的注意力并且蹭掉魅惑魔法弹，再在远方施放斩击属性的10式爱之箭进行攻击。BOSS的行动十分灵活，不过在爪击之后会有短时间的空档，如果玩家能把握好爪击的攻击距离，就能在此时上前施放一次连续斩，若事先使用了技能“骑士荣耀”，那么这一击可以打出很高的伤害。



- ◆离开雪幻之森，前往普莉姆城堡，途中会触发几段剧情。
- ◆抵达城堡后触发BOSS战。

魔女“普莉姆”

通常状态下对各属性攻击都有抗体，吟唱魔法时弱斩击，时常会召唤两只带力场的杂兵，一名为她加攻击，一名降低靠近的百骑兵的防御。普莉姆最常用的招式是释放追尾的藤蔓，不仅伤害高，还会残留在地面，对百骑兵有伤害判定，玩家可以拉开距离奔跑进行闪躲，并且利用10式爱之箭来回贯穿破坏藤蔓，顺带攻击处于吟唱状态的普莉姆。普莉姆的近战招式同样高攻，残血时还会在身边释放毒沼泽，所以此战适合远攻，推荐铠甲为境界魔眼，推荐武器为红蚀台。



- ◆剧情后进入第7章。

第7章

魔女与谎言

- ◆剧情后获得新铠装“惊骇戏法”。
- ◆城堡设施更新了新剧情。
- ◆前往雪幻之森处的WR·总部。
- ◆前往东边的村庄，触发剧情后自动进入修克拉洞窟。
- ◆前往洞窟东侧最深处，触发一场BOSS战。

Tips

分岔路很多，需要经常打开小地图查看地形。

化石魔物“库塔斯克”

BOSS没有弱点武器属性，不过依旧吃毒和睡眠，可以使用附带这类异常的武器来进攻。其攻击手段主要有近身的突进爪击，以及远距离的分道型地裂攻击，攻击力都非常高，前者可侧身翻滚闪躲，后者则需要拉远距离从地面裂痕的缝隙中躲开。注意，当BOSS血量减至一定程度时会展开立场，攻击力更高。此战推荐使用暗隐杀手铠装，其毒系招式“雾雨”可以慢慢毒杀BOSS，在最后毒效消退之时补一下刀就能轻松解决战斗。



- ◆剧情后前往世界地图西北方向的多尔加荒地。

Tips

从城堡往雪幻之森的出口出现了新地点选项。

- ◆抵达荒地深处后触发BOSS战。

白衣女神“莉莎”

BOSS弱打击属性，对斩击与魔击都有抗体。BOSS最棘手的近战招式是判定前方的密集锥击，可通过侧移翻滚来躲开，注意，此招具有击飞效果，若玩家不幸被击飞，她就会将锥子插进地底进行跳跃，大概跳2到3次就会回复部分HP。而BOSS的常用远程招式则是地裂冲击，有时会连续释放3次，也可横向奔跑或翻滚躲开。当BOSS血量降至一定程度后，会用锥子插进百骑兵身体内吸取HP，此招攻击力很高。

由于对手续航能力极强，扛着钝锤硬上实在不是上策，因此笔者在此推荐一种利用塔奇卡技能的打法：铠装选择“惊骇戏法”，装备上5把最高攻的武器（塔奇卡的攻击力与百骑

兵的ATK数值成正比）。在战斗中召唤出复数1式小兵发起攻势，之后就可以在远处使用10式爱之箭打游击战了，期间只需注意一下BOSS的地裂冲击即可。如果习得了该铠装的主动技能“24式诱饵炸弹”，就可以在BOSS附近设置一个诱饵炸弹来吸引BOSS注意力。1式小兵持续不断的攻击会高效地削减BOSS的HP，若有小兵消失就立马补充，如此一来BOSS很快就能击破了。



- ◆第7章结束，剧情后进入第8章。

第8章

魔女与真相

- ◆前往地图东北方的盖尔布分部，触发剧情。

Tips

城堡的大厅有新剧情。

- ◆前往地图西方的WR·总部，触发剧情BOSS战。

白衣女神“苏菲”&“莉莎”

对手有两名，建议首先击破HP较少的削弱版莉莎，打法基本和之前一样，仍旧以1式小兵为主发动进攻，不过铠装可以穿上防御较高的威力要塞。苏菲是一名钝锤使者，弱点属性为斩击，常用招式有挥锤打击和喷毒液，其钝锤上的植物会使用远距离的喷射攻击，不过出招的速度都不快，只要拉开距离都比较好躲。



◆前往 WR·总部：正门，触发剧情后又是一场 BOSS 战。

Tips

在对话中选择肯定就会迎来普通结局，选否定则继续展开故事。

妖魔化白衣女神“苏菲”

BOSS 的招式与之前基本相同：钝锤砸击、施放毒液、植物的喷射攻击，不仅威力都有所提升，BOSS 自身也不再弱斩击。比较有威胁的招式是施放毒液，常常会在 BOSS 垫步之后使出，由于洒得满地都是，极易连续踩到直接致死。玩家可以故意在远处诱导 BOSS 使出这招，一来射不到玩家，二来还能保证能自由走动的空间，而毒液则会随时间流逝而消失。至于打法也与之相同，一边放出 1 式小兵，一边在远处打游击战，中途还能使用 42 式炮塔来增加输出。



◆剧情之后进入第 9 章。

第 9 章 魔女与轮回世界

◆雾幻之森全地区变成了扭曲的雾幻之森，出现的魔物也变得更强大。

- ◆前往扭曲的雾幻之森，触发剧情。
- ◆前往 WR·总部南边的森林，触发剧情。
- ◆返回多尔加城，触发剧情。
- ◆前往普利姆领地——格雷村，触发剧情。
- ◆返回格雷村，触发剧情。
- ◆从出口离开村子，前往西北方向的沙漠监狱，触发剧情。
- ◆穿过沙漠地狱，抵达 WR·总部。

魔女“芙兰洁西卡”

第 3 章 BOSS 加布莉耶蕾的强化版，弱点属性依旧是斩击，但由于她四周环绕旋风难以接近，所以此战推荐使用具备斩击与远攻这两个特征的塔奇卡技能——10 式爱之箭，铠装则选择能发挥塔奇卡最大威力的惊骇戏法。芙



兰洁西卡的招式在威力、范围上都比以往有所强化，她释放的三道黑暗追尾旋风威力很大，需要时刻保持奔跑来闪躲，在此期间，玩家可以用爱之箭蹲两到三轮伤害。当追尾旋风消失后，芙兰洁西卡四周的复数小旋风就会向外围扩散，并且带有伤害判定，不过移动一定距离后就会消散，只需站在远处就能躲过，还能利用空闲召唤一些 1 式小兵骚扰她。与芙兰洁西卡保持飞针攻击刚好到不了的距离可以诱导她使用近战招式，制造更多射箭的机会。

- ◆前往修克拉洞窟，触发剧情。
- ◆前往亚多利修塔洞穴，触发剧情。
- ◆进入亚多利修塔洞穴的深处，触发剧情。
- ◆注意，接下来的行动将会影响结局的走向。

如果直接前往阿贝帝亚的龟裂，就会进入真结局（相当于 Bad Ending）。如果先去沙漠监狱：入口触发剧情，再去阿贝帝亚的龟裂，就会进入坏结局（隐藏的 Good Ending）。

分歧 1：真结局路线

- ◆前往阿贝帝亚的龟裂，在入口前触发剧情。
- ◆进入阿贝帝亚的龟裂，剧情后观看结局动画。
- ◆游戏进度返回到前往阿贝帝亚的龟裂之前。

分歧 2：坏结局路线（隐藏）

- ◆前往沙漠监狱：入口，触发剧情。
- ◆前往阿贝帝亚的龟裂，在入口前触发剧情。
- ◆进入阿贝帝亚的龟裂，剧情后触发 BOSS 战。

WR 总帅“提欧德尔”

BOSS 在通常状态下不弱任何属性，但在施放魔法时又会被所有属性克制，因此，打他的正确姿势自然就应该是在闪躲魔法的过程中进行攻击。笔者在此强力推荐使用塔奇卡技能 10 式爱之箭，只要安装的 5 把武器攻击力够高，爱之箭就能打出很高的伤害，并且放箭过程中不会像放魔法那样停止移动，乃“放风筝”的不二神技。BOSS 的魔法种类很丰富，主要有召唤小兵、追尾型的魔法光柱、追尾型的地面黑洞攻击，以及 360° 旋转喷射的黑暗能量柱。

召唤小兵：召唤出的小兵时而为一只大型怪，时而为一群小怪，不过都需要很长的准备时间，在此期间可以上前攻击 BOSS，若输出够高就能破坏其防御罩并使其硬直，强行中断召唤。

魔法光柱：分为粗壮与苗条两种规格，前者一次只施放一条，后者释放三条，光柱都会追尾，不过只要持续奔跑就能躲开。在光柱追



逐玩家时，BOSS 正处于施放魔法的状态，正是射出爱之箭的绝佳时机。

黑洞攻击：黑洞会出现玩家的脚底，几秒后产生爆炸，被击中则可能会陷入昏迷。可以持续奔跑或翻滚来躲开。

黑暗能量柱：威力最高的一招，特点是像风扇一样旋转扫射。BOSS 身边环绕黑球并开始吟唱即是此招前奏。每一根能量柱之间都有缝隙，可以站在缝隙中跟随柱子一起移动进行闪躲。另外，BOSS 在施放能量柱之前，玩家只要尽量拉远距离，就能在施放后有更多的闪躲空间。

◆剧情后进入第 10 章。

第 10 章 魔女与终结

- ◆前往处于北方亚多利修塔洞窟中的纪录室，触发剧情。
- ◆前往亚多利修塔洞窟的深处，触发剧情。
- ◆进入魔法阵后就是本作最后的两连战，先返回城堡整理一下装备和道具吧。

Tips

第二场战斗继承第一场的 HP 和卡路里，战败后会从第一场战斗重新开始，因此回复道具最好全部带满。由于接下来两场战斗难度较高，百骑兵的攻击力最好在 1000 点以上，防御力也起码要过 300 点，否则将十分吃力。

兰达

对手是同场的 5 只不同铠装的暗影百骑兵，初始等级为 25，玩家每消灭一只百骑兵，都能对兰达造成一定的伤害，不过消灭的百骑兵会重新复活，并且提升 5 个等级，可谓越战越难。战斗的基本思路是轮流打倒百骑兵，让他们等级基本持平，当然，可以适当多杀一两只己方常用武器所克制的对象，反正只要克制那多级也不难打。

对手有3名近战、2名远程，远程攻击主要为黑烛台与红烛台的追尾魔弹，其中有一名远程角色自带Buff力场，靠近可能会中她的蓝烛台攻击。再加上每只百骑兵复活前都会爆发数不清的黑烛台魔弹，所以此战很不适合威力要塞这种弱魔法的铠装，建议选择各项属性抗性都平均的非凡骑士。

此战并无特殊战法，因为敌人所用武器各有不同，弱点属性也很分散，在三近战围殴我方百骑兵、漫天魔法弹的场地之中，也难以做到灵活应变。这里还是推荐万能的塔奇卡打法吧，召唤1式小兵分散敌人注意力，召唤42式炮塔增加额外输出，自己再近身施放高威力招式，总体效率还是比较高的。若是选用塔奇卡强化铠装惊骇戏法，效果更佳，但缺点是防御较低。



丘露卡

第1章BOSS丘露卡的强化版，有魔击耐性，所以此战就用斩击和打击武器上阵吧。丘露卡的招式主要有以下几种：判定前方的上空旋转斩击、圆形范围的大爆炸、贯穿场地直径的扇形喷射激光。连续3段的旋转斩击只需不断侧移即可轻松躲开，大爆炸会有准备前奏，要留心观察丘露卡的动作和地面是否有圆形魔法阵，在近战中不要贪刀，时刻做好撤退准备。喷射激光是最高威力的一招，魔抗不够会一碰残血，激光的形式不一，有时只扇形扫射一遍，有时会追逐玩家来回扫射，躲避方法为持续奔跑。注意，若是被困于狭窄的空间，又或者跑不及时，也可以利用翻滚穿过激光，激光对翻滚中的百骑兵没有伤害判定。



◆观看通关动画，一周目到此结束。

通关之后

本作二周目并无隐藏迷宫与BOSS，通关动画之后会出现两个选项：1.以目前的能力强度从头开始；2.回到与兰达战斗前。如果选择了第一项，那么要素继承与迷宫变化的情况如下。

可继承：1.百骑兵的等级（技能等级归零，不过会保留对应的技能点数）与胃袋；2.玛娜与Shell；3.所有的道具。

不继承：1.魔女请愿书相关的项目。

迷宫变化：1.敌人的等级限制解除，即使是最初的迷宫也会出现与百骑兵等级相当的敌人；2.BOSS的能力有所强化。



奖杯攻略

奖杯总数 52 铜杯 36 银杯 14 金杯 1 白金 1

白金综述

虽然本作的奖杯多达52个，但实际上白金难度不高。2个提升装备等级的奖杯都能在游戏后期利用“卖收集品→换成玛那→购买对应的商店装备→炼成”这一套路获得。极恶怪相关奖杯可以参考前文的“极恶怪”部分。奖杯“普通结局”必须在第8章的剧情分歧点前存档，在“真结局”和“坏结局”之前达成，否则只能在二周目再拿。

全奖杯难度	4/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可错过的奖杯	1
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

大结局
取得条件：获得所有奖杯

专心致志
取得条件：将1项技能升级至等级MAX

千差万别
取得条件：获得所有铠装
奖杯说明：共6件，其中5件剧情获得，最后一件在第6章时从魔女请愿书处购买。

极致兵器
取得条件：制作出等级99的武器
奖杯说明：将1件传说级的武器升至99级。

最高逸品
取得条件：制作出等级99的防具
奖杯说明：将1件传说级的防具升至99级。

伟大的第一步
取得条件：第一次进行触媒炼成

大胃王
取得条件：将胃袋完全开放

染血的双手
取得条件：使用手术时间累积得到AP200点
奖杯说明：手术时间可以积蓄AP，高洁猛兽铠装的主动技能“加虐倾向”能快速进入手术时间。

充满魔女之力
取得条件：使用第三只眼击败100个敌人

明镜止水的境界
取得条件：使用幻影回避击败100个敌人

武之顶点
取得条件：达成300连锁攻击加成
奖杯说明：拿斩击武器打石巨人“戈兰”。

破坏冲动
取得条件：给予敌人4位数以上的伤害

死亡诱惑
取得条件：让100个敌人陷入魅惑状态
奖杯说明：惊骇戏份铠装有魅惑技能。

最终一击
取得条件：使用技能击败100个敌人

稀有猎人
取得条件：打倒「稀有皮纳塔」

 **收藏家** 

取得条件：将 21 种奇异装饰品收集齐全

 **豪华收藏品** 

取得条件：任 1 套铠装所装备的武器，全都是传说级

 **荒废的森林** 

取得条件：成功击败称号为「守护森林的」极恶怪

 **诅咒的开始** 

取得条件：成功击败称号为「凭依的」极恶怪

 **斗争的结束** 

取得条件：成功击败称号为「狂战士的」极恶怪

 **偶像的堕落** 

取得条件：成功击败称号为「魅惑的」极恶怪

 **冻结的大地** 

取得条件：成功击败称号为「死灵的」极恶怪

 **崭新之风** 

取得条件：成功击败称号为「异风者的」极恶怪

 **被打破的寂静** 

取得条件：成功击败称号为「沉默的」极恶怪

 **超越混沌者** 

取得条件：成功击败称号为「咒文的」极恶怪

 **不值一提的谢幕** 

取得条件：成功击败称号为「凄惨的」极恶怪

 **暴虐之王** 

取得条件：成功击败称号为「暴虐的」极恶怪

 **主之首级** 

取得条件：成功击败称号为「狮子神的」极恶怪

 **最后的晚餐** 

取得条件：成功击败称号为「渴望血肉的」极恶怪

 **大人的乐趣** 

取得条件：在商店中卖掉「大人内裤」
奖杯说明：只需卖出一件尾缀名为“大人内裤”的装饰品即可。

 **击破魔法生物「隆隆」** 

取得条件：成功击破魔法生物「隆隆」

 **击破魔女「丘露卡」** 

取得条件：成功击败魔女「丘露卡」

 **击破魔法生物「卡利」** 

取得条件：成功击败魔法生物「卡利」

 **击破魔女「伊莎贝尔」** 

取得条件：成功击败魔女「伊莎贝尔」

 **击破白衣女神「加布莉耶蕾」** 

取得条件：成功击败白衣女神「加布莉耶蕾」

 **击破妖魔化魔女「伊莎贝尔」** 

取得条件：成功击败妖魔化魔女「伊莎贝尔」

 **击破魔物「巨大精灵茸」** 

取得条件：成功击败魔物巨大精灵茸

 **击破魔物「岩窟爷」** 

取得条件：成功击败魔物「岩窟爷」

 **击破双子魔女「吉妮亚」、「芙琳」** 

取得条件：成功击败双胞胎魔女「吉妮亚」、「芙琳」

 **击破魔法生物「修克狄」** 

取得条件：成功击败魔法生物「修克狄」

 **击破魔法生物「马托拉」** 

取得条件：成功击败魔法生物「马托拉」

 **击破魔女「普莉姆」** 

取得条件：成功击败魔女「普莉姆」

 **击破化石魔物「库塔斯克」** 

取得条件：成功击败化石魔物「库塔斯克」

 **击破白衣女神「莉莎」** 

取得条件：成功击败白衣女神「莉莎」

 **击破白衣女神「苏菲」、「莉莎」** 

取得条件：成功击败白衣女神「苏菲」、「莉莎」

 **击破魔女「芙兰杰西卡」** 

取得条件：成功击败魔女「芙兰杰西卡」

 **击破妖魔化白衣女神「苏菲」** 

取得条件：成功击败妖魔化白衣女神「苏菲」

 **击破 WR 统帅「提欧德尔」** 

取得条件：成功击败 WR 统帅「提欧德尔」

 **击破「兰达」** 

取得条件：成功击败「兰达」

 **普通结局** 

取得条件：迎接普通结局
奖杯说明：第 8 章，苏菲要求百骑兵让道时选“肯定”。

 **真结局** 

取得条件：迎接真结局
奖杯说明：1. 第 8 章，苏菲要求百骑兵让道时选“否定”；2. 第 9 章：前往阿贝帝亚的龟裂前，没有先去沙漠监狱：入口触发剧情。

 **坏结局** 

取得条件：迎接坏结局
奖杯说明：1. 第 8 章，苏菲要求百骑兵让道时选“否定”；2. 第 9 章：前往阿贝帝亚的龟裂前，先去沙漠监狱：入口触发剧情。



文 昴星团 美编 咕噜



随着近几年复刻游戏的热潮逐渐升温，PSP时代大放异彩的《乐克乐克》终于在PS4上推出了重制版。游戏内置中文，对国人玩家十分友好，且支持手柄体感操作，能让玩家感受到与原版不同的冒险旅程。

乐克乐克 重制版

LocoRoco Remastered
2017年5月9日
售价为108港币

PS4

SIE

动作冒险 中文版
无对应周边

本地1人

系统简介

操作方法

按键	功能
L	画面左转
R	画面右转
L+R	跳跃，长按可增加跳跃高度
Option	暂停菜单

按键	功能
○	分离
长按○	结合
触摸板	开启/关闭体感操作

体感操作

点击触摸板开启体感操作时，手柄会有震动效果，再次按下触摸板即可将体感操作关闭，此时不会有震动效果。体感操作下，只需把手柄左/右倾斜即可达到L/R键的效果，握住手柄往上甩即为跳跃，

可根据甩动幅度调整跳跃高度。若玩家习惯使用手柄操作的话，切记要关闭体感操作，否则很容易在无意间因体感而偏移最佳角度，顺带一提，体感操作的画面转向速度固定且与按键操作一致，即使两种操作叠加也不会让画面倒转的速度变快。

游戏玩法

玩家在游戏内所要做的事情就是不断地倾斜画面，让乐克乐克随着重力“滚”到关卡的终点，最终打败入侵星球的敌人头领，使星球

恢复生机。在关卡途中能发现如乐克乐克果、皮克果等收集品，也会遇到各种各样的敌人。

游戏画面



- ①当前乐克乐克的数量
- ②时间（可在暂停菜单中开启或关闭）
- ③所需的乐克乐克数量
- ④离群的乐克乐克数量（一段时间后没有回到视野内会被毛杂吃掉）

关卡要素

关卡评价

完成关卡的结算画面，会根据玩家的收集要素和过关时间给出评价。若收集了20个乐克乐克，那么即可开启本关卡的竞速模式。



竞速模式

收集 20 个乐克乐克后，该关卡的信息栏部分会出现目标时间，只要在目标时间内达到终点，即可

获得 1000 个皮克果作为奖励，但这之后目标时间的信息栏会消失。



乐克乐克

游戏的主人公，身体极其柔软，能通过各种细长的地形，吃掉关卡中的乐克乐克果还能增加自身的个数，令体型增大，此时按○键能令自己分离成多个乐克乐克（根据画面左上角的数字决定数量），在通过某些地形、进行某些解谜的时候

能起到作用，但多个乐克乐克非常不易控制，完成要做的事情之后切记长按○键呼唤分身合体。游戏中的乐克乐克共有 6 种，除了声音不同外没有能力上的区分。



姆依姆依

姆依姆依是乐克乐克的朋友，它们作为关卡的收集要素分散在各个角落，找到它们即可获得乐克乐

克小屋的零件，全部收集还能解锁 BGM、获得特殊的小屋零件。



乐克乐克果

一种浆果，是关卡的收集要素之一，吃掉能增加乐克乐克的个数。一个关卡中固定有 19 个，有些会隐藏在地底下，要乐克乐克接近其所在地或达成某种条件才会出现。



皮克果虫

关卡的收集要素之一，用于游玩迷你游戏。



小屋零件

关卡的收集要素之一，可以重复获得，用于建设乐可小屋。除了关卡中能收集的零件外，

集齐每关 20 个乐克乐克还会得到 No.105 ~ No.144 零件作为奖励。



昂福库

当乐克乐克碰到它之后，它会把乐克乐克吸进口中咀嚼，再把乐克乐克以别种形状吐出，只有遇水才能复原。



克拉克拉

触碰后，乐克乐克持续发抖一段时间，此时无法令其跳跃。



丘啾

当乐克乐克碰到它之后，它会把乐克乐克吸住，之后按下 L+R 键即可把乐克乐克射出。



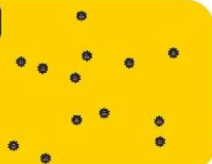
毛杂

关卡中最主要的敌人，它们会吃掉一个乐克乐克，只有让乐克乐克以足够的速度撞击它们才能将其消灭。



科杂

毛杂的缩小版，在每个世界的最后一关出现，会咬住乐克乐克，令其体重增加，减少跳跃高度。带着它们泡进红色的水里即可将其消灭。



欧杂

毛杂的升级版，在每个世界的最后一关出现，受到乐克乐克的攻击后会瘫倒在地，此时用乐克乐克踩中它就能削减其生命力，反复几次即可将其击败。



波丘罗

飞在空中的生物，会丢下黑色毛刺，同样用撞击可将其歼灭。



加姆姆特

会对前方使出呐喊，被呐喊效果击中的乐克乐克会强行分身并后退一段距离，踩中其头部就能消灭它。



姆斯克斯

会潜伏在地底抢夺一个接近它的乐克乐克，在其潜入地底前撞击它就能夺回失去的同伴。



食乐花

平时一直待在天花板上，深处一条长触手等待猎物靠近，一旦被它抓住就无法挣脱了。



拟态花

平时会扮成乐克乐克的样子等待猎物上钩，在乐克乐克咬住它时连续跳跃即可挣脱，否则就会被捕食，在挣脱后仍会出现新的拟态果。拟态果与乐克乐克果的区别在于其茎部。



尖刺地形

碰到后会分离一个乐克乐克，在一定时间内没有与它合体的话就会完全失去它。



黏黏地形

倾斜画面即可让乐克乐克贴着地形移动，按下跳跃即可离开。另外注意，在黏着中吃下浆果增加体重时会强行脱离黏黏地形。



乐可小屋

在乐可小屋中，玩家可以自由摆放在关卡中获得的小屋零件，建造属于自己的乐克乐克之家。乐可

小屋内也有零件可以获取，但需要合理设置零件将乐克乐克引导过去才能获得。



迷你游戏

姆依姆依抓抓乐

类似夹娃娃机，内有乐克乐克和小屋零件和迷你游戏“乐可制作大师”的专用零件，零件中的☆符号数量代表零件的稀有等级。夹到的乐克乐克会参与到乐可小屋中，

另外体型大的乐克乐克相当于多个单位的乐克乐克，但相对更难夹到（长条形几乎不可能成功）。奖杯要求抓到足够的乐克乐克，若游戏中已经没有想要的目标，那么则需要退出小游戏再次进入刷新才行。



丘啪丘啪

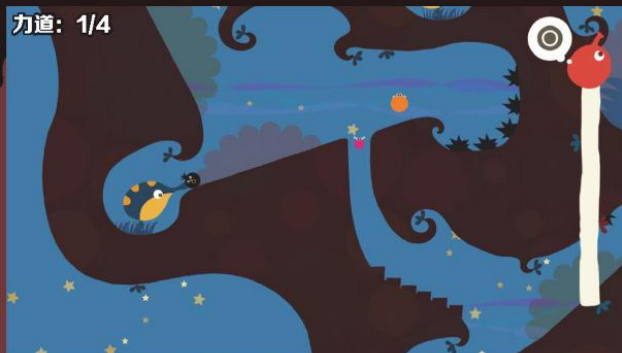
玩法很简单，只要控制丘啪射出乐克乐克的力道，让乐克乐克平安到达终点即可，到达终点可以获

得一个小屋零件或“乐可制作大师”的专用零件。下面给出能安全到达终点的力道，丘啪的力道槽左右两侧有杂草装饰，下文部分内容会以装饰所在位置为基准。

力道：1/4



力道：1/4



力道：接近但不超过 1/2

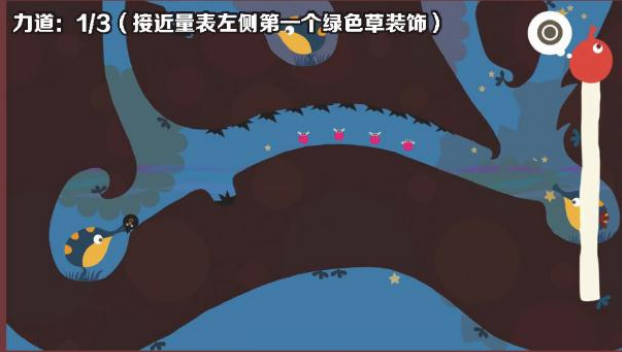


注：有小几率被毛杂抓住，若力度足够的话可直接跳至最后一步。

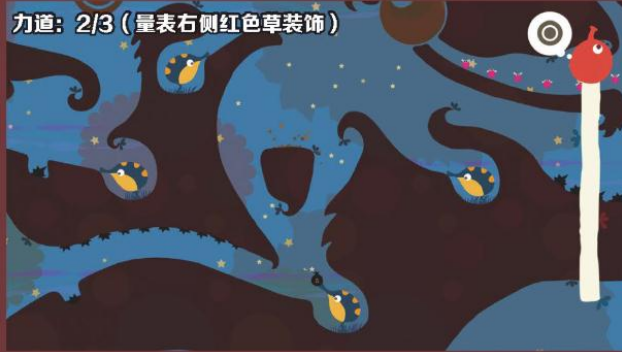
力道：1/4



力道：1/3（接近量表左侧第一个绿色草装饰）



力道：2/3（量表右侧红色草装饰）



力道: 2/3 (接近量表右侧红色草装饰)

力道: 1/2 (卡槽机关槽口往左时)

乐可制作大师

使用已获得的所有小屋零件建造关卡, 操作方式与乐可小屋一致。



游戏技巧

跳跃的技巧

虽然跳跃的操作为 L+R 键, 但实际操作时在按下两个键后, 只松开一边就能让乐克乐克跳起, 在需要倾斜 + 跳跃的时候非常有用。

竞速模式要领

竞速时要尽可能保证乐克乐克的数量不增加, 因为数量增加会导致在一些需要分离通过的地形上花费过多的时间。但少数关卡需要有足够的体重才好越过障碍, 这个需要自行摸索。

白金攻略

白金综述

奖杯总数 28 铜杯 11 银杯 10 金杯 6 白金 1

由于登上了 PS4 平台, 游戏自然也加入了奖杯系统。本作奖杯数量虽少但有白金, 然而令人唾舌的是, 在纯真善良的《乐乐乐克》的背后, 却有着获得难度极高的白金奖杯。全收集奖杯是游戏中最高的一道坎, 附录有全关卡地图给读者们参考。

白金难度	9/10
白金所需时间	20小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	1
硬件需要	无

白金流程

1. 全关卡一周目以全收集的状态通过, 确定全收集后再进行下一关。即便有地图指引, 也需要反复摸索, 由于全收集的容错率极低,

所以要有足够的耐心。

2. 完成全关卡的目标时间。
3. 完成小游戏相关的奖杯, 补足剩余的奖杯。



和平行星



取得条件: 获得其他奖杯



姆依姆依魔力



取得条件: 完成 WORLD 1 全关卡



姆依姆依嘉奖



取得条件: 完成 WORLD 2 全关卡



姆依姆依铜牌



取得条件: 完成 WORLD 3 全关卡



姆依姆依银牌



取得条件: 完成 WORLD 4 全关卡



姆依姆依金牌



取得条件: 完成 WORLD 5 全关卡



呼朋唤友



取得条件: 发现 2 个姆依姆依



梦想之屋



取得条件: 发现 15 个姆依姆依



安居乐活



取得条件: 发现 45 个姆依姆依



大功告成



取得条件: 发现所有姆依姆依



探索世界



取得条件: 每一个关卡上的乐乐乐克、皮克果和姆依姆依的收集评价均为 "Perfect!"

奖杯说明: 难度最高的奖杯, 要求每关都以全收集的状态完成, 需要花费较多的时间。另外该奖杯出现了 BUG, 不一定会在达成目标的时候跳杯, 笔者的该奖杯在完成目标后并未跳出, 直到玩迷你游戏抓抓乐抓中一个乐乐乐克的时候才出现。



大快朵颐



取得条件: 任一关卡的任务完成时集齐 20 个乐乐乐克



WORLD 1 乐克大集合



取得条件: 在 WORLD 1 中的每一个关卡上集齐 20 个乐乐乐克



WORLD 2 乐克大集合



取得条件: 在 WORLD 2 中的每一个关卡上集齐 20 个乐乐乐克



WORLD 3 乐克大集合

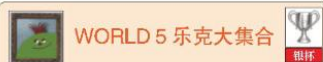


取得条件: 在 WORLD 3 中的每一个关卡上集齐 20 个乐乐乐克



WORLD 4 乐克大集合

取得条件: 在 WORLD 4 中的每一个关卡上集齐 20 个乐克乐克



WORLD 5 乐克大集合

取得条件: 在 WORLD 5 中的每一个关卡上集齐 20 个乐克乐克



独步天下

取得条件: 所有关卡的任务完成时都集齐 20 个乐克乐克



勇气可嘉

取得条件: 一个关卡的任务完成时仅余 1 个乐克乐克



皮克果大师

取得条件: 完成一个关卡时集齐所有的皮克果



皮克果猎人

取得条件: 收集了总共 25,000 个皮克果

奖杯说明: 完成全收集奖杯前必定取得, 不用特意去刷。



速战速决

取得条件: 在任一关卡的时间竞速模式中, 用时少于目标时间



极速炫技

取得条件: 在所有关卡的时间竞速模式中, 用时少于目标时间



绝对机密!

取得条件: 找到一个隐藏区域



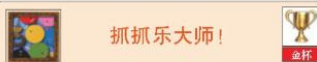
独乐不如众乐

取得条件: 在姆依姆依抓抓乐游戏中抓到了一个乐克乐克



欢乐一家亲

取得条件: 在姆依姆依抓抓乐游戏中获得了 20 个同一颜色的乐克乐克



抓抓乐大师!

取得条件: 在姆依姆依抓抓乐游戏中获得了每种颜色各 20 个的乐克乐克



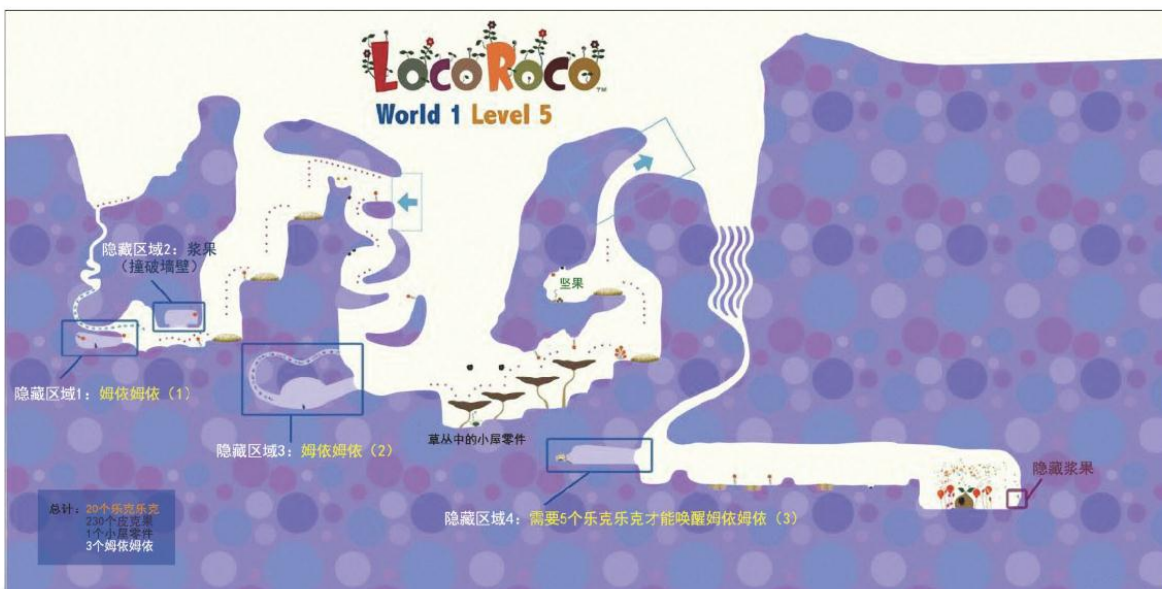
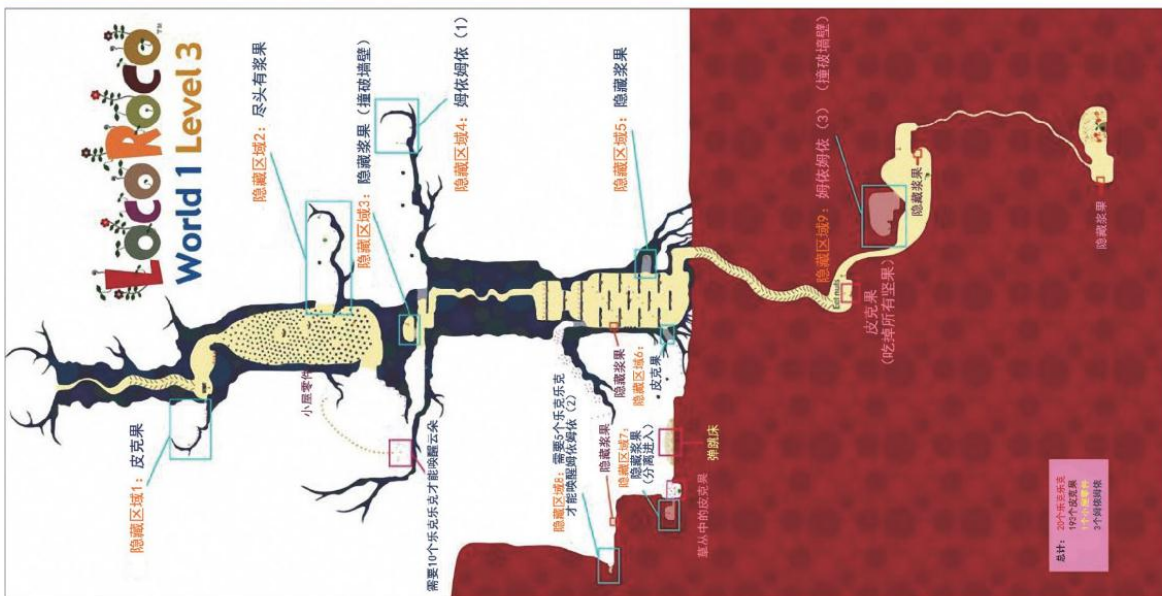
丘帕丘帕冠军

取得条件: 沿着丘帕丘帕的路线抵达终点

奖杯说明: 抵达终点的方法请参考系统介绍部分。

附录 —— 全关卡地图一览

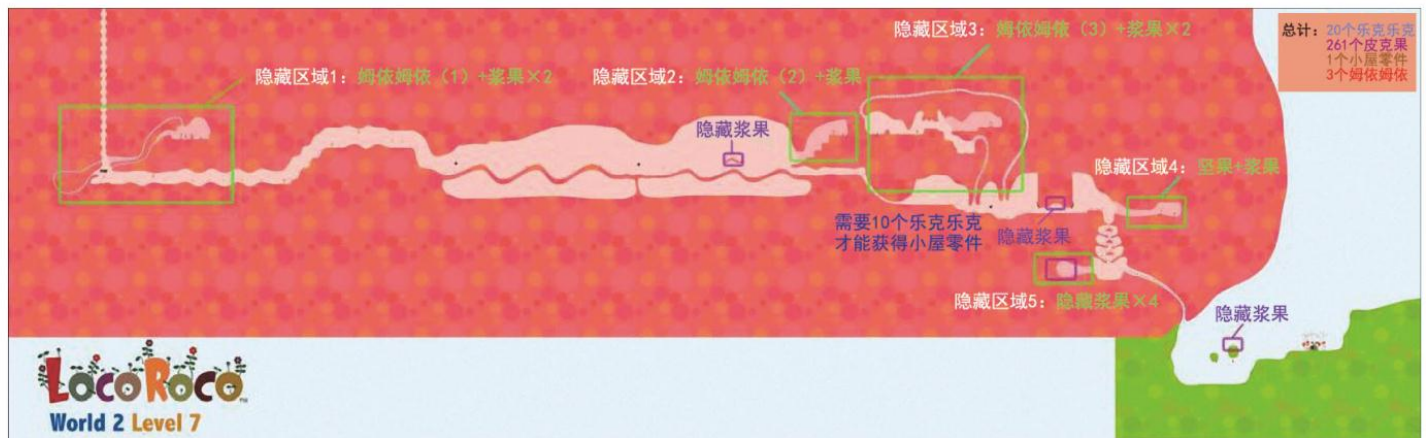
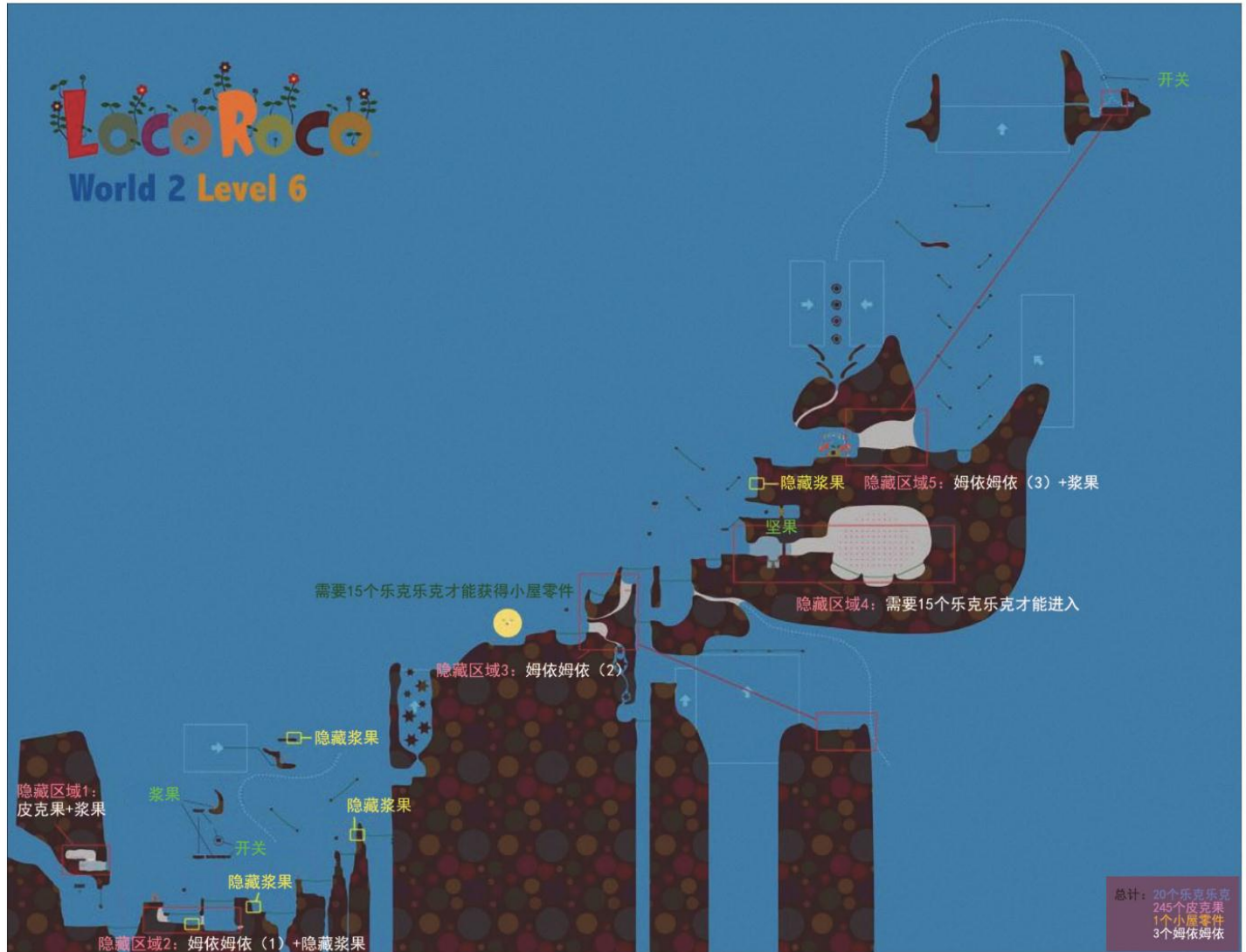


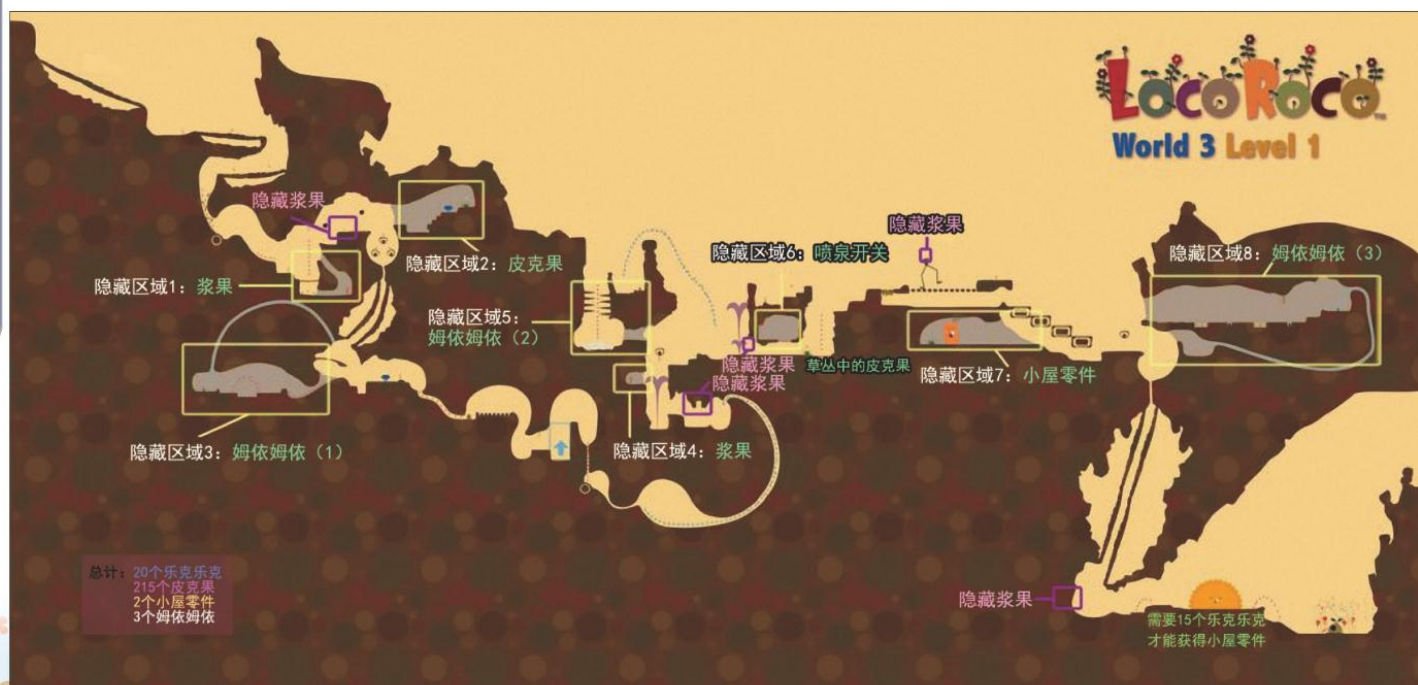
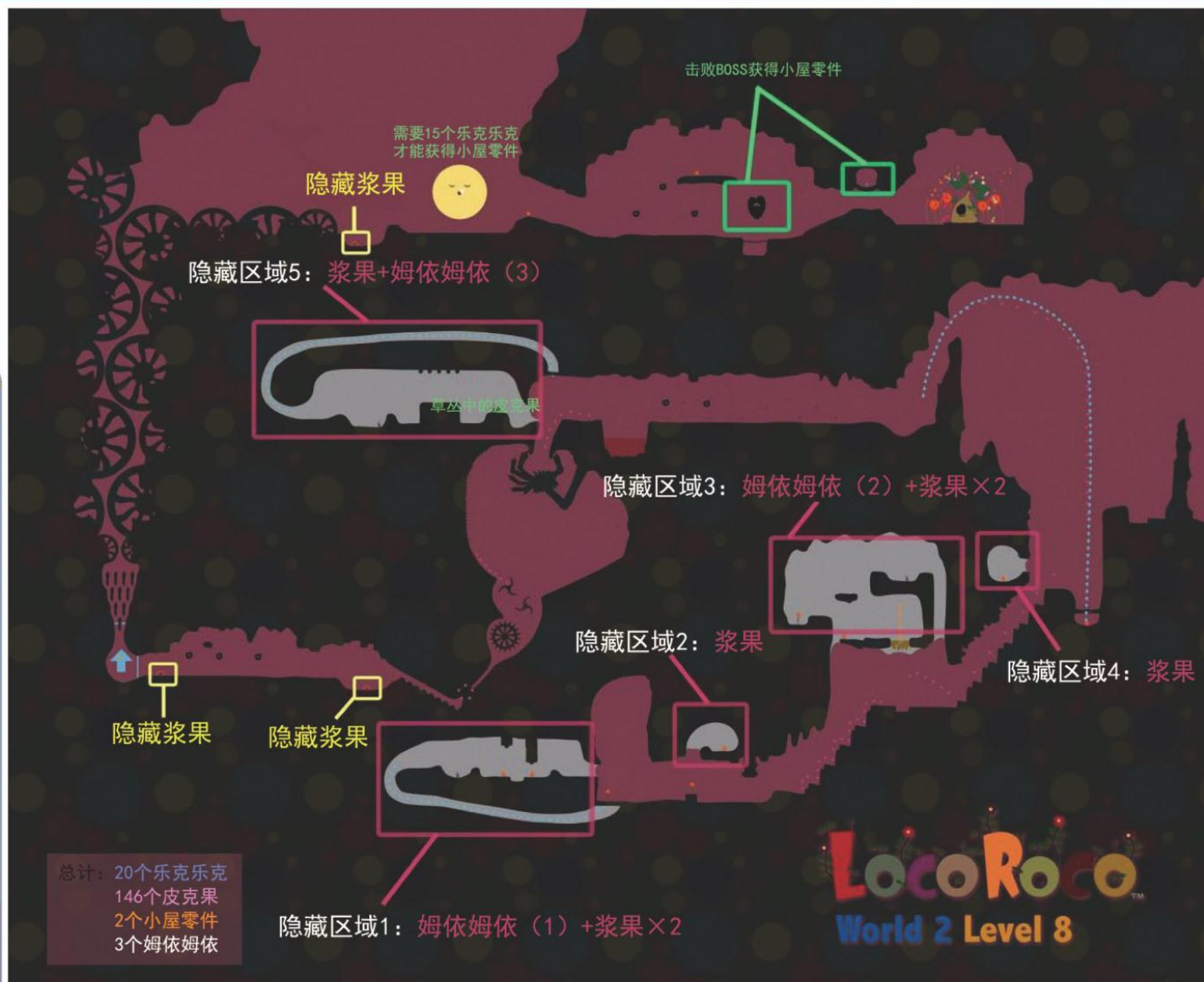


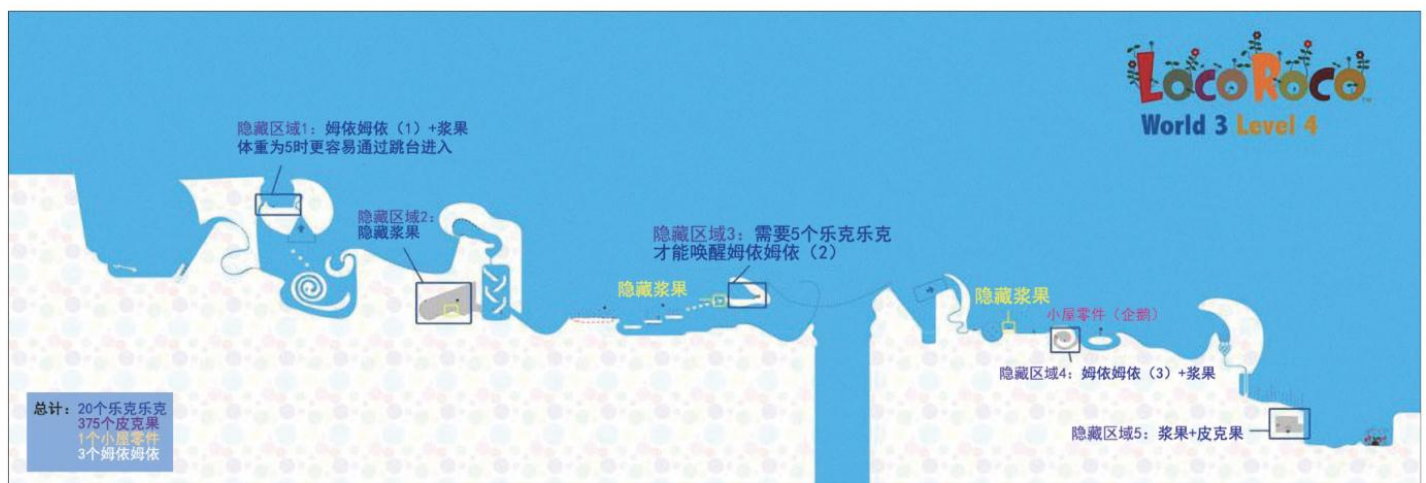
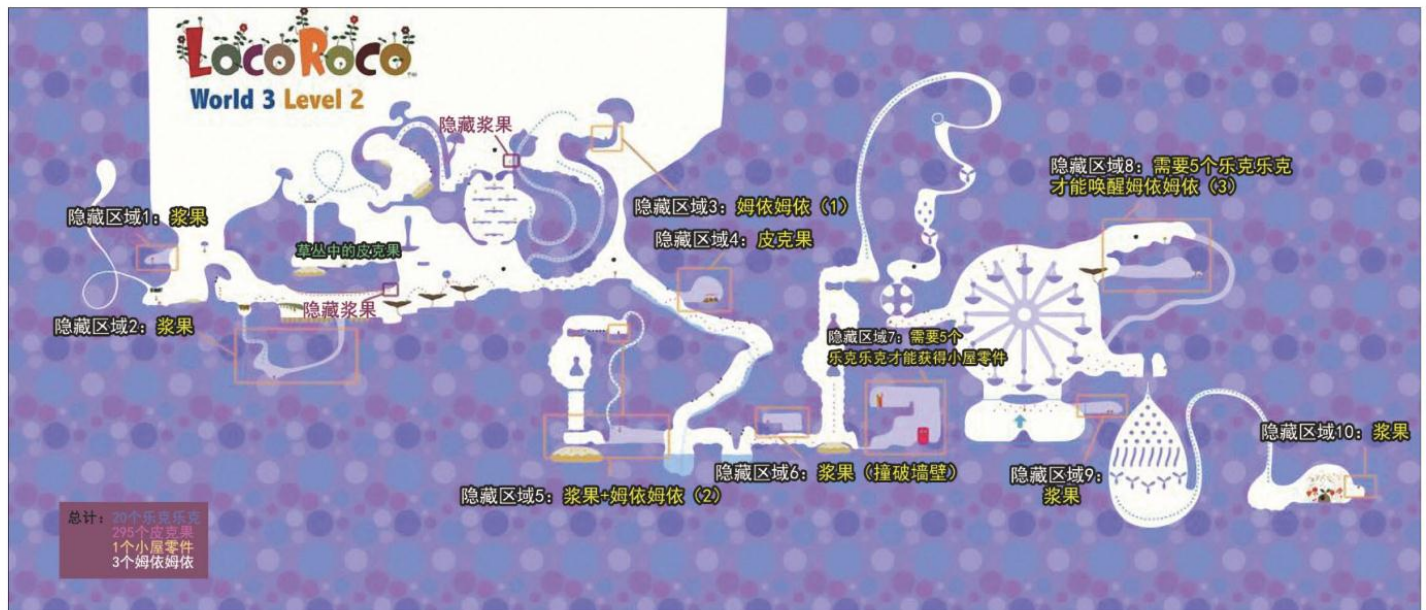


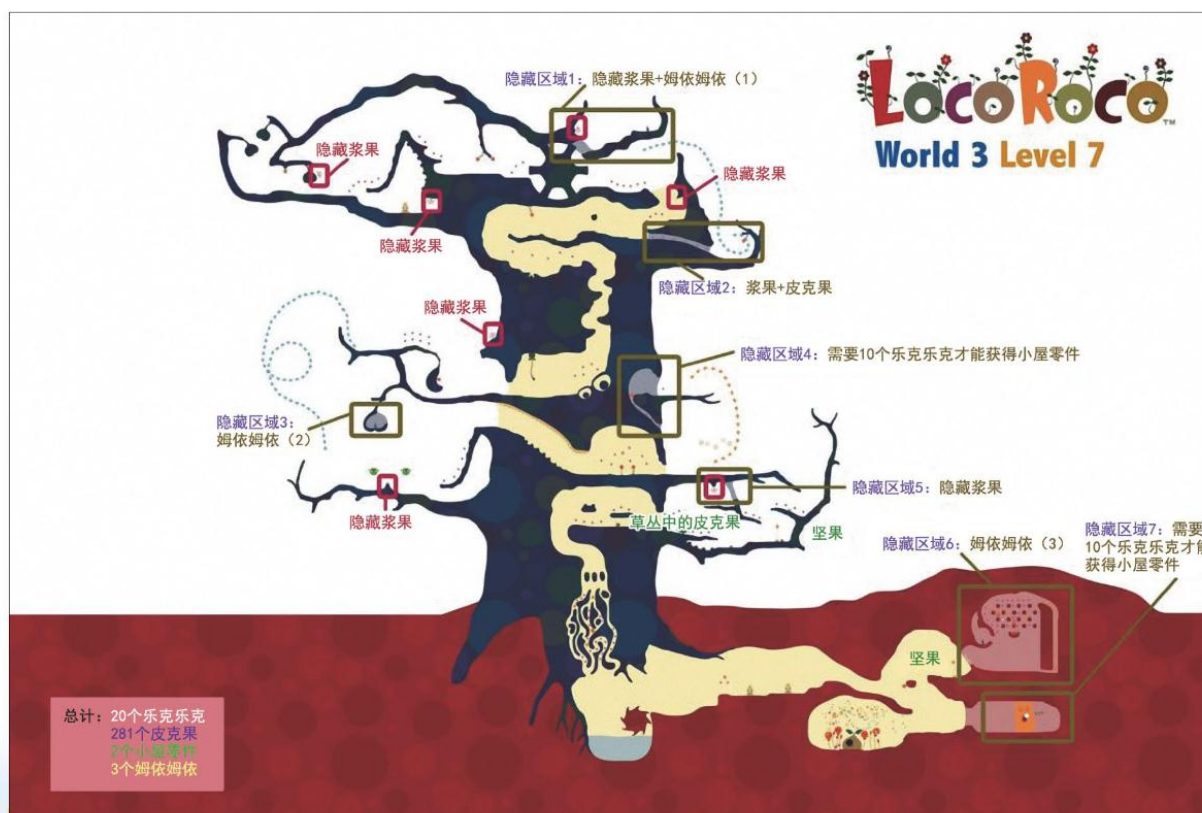
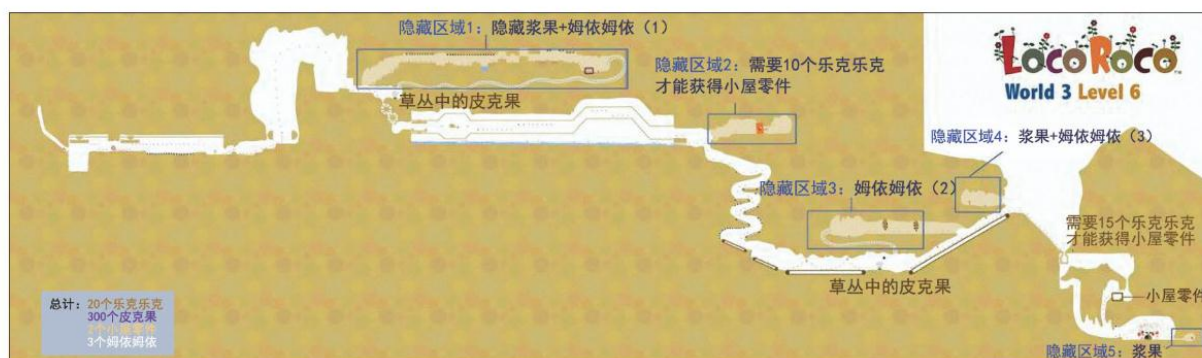
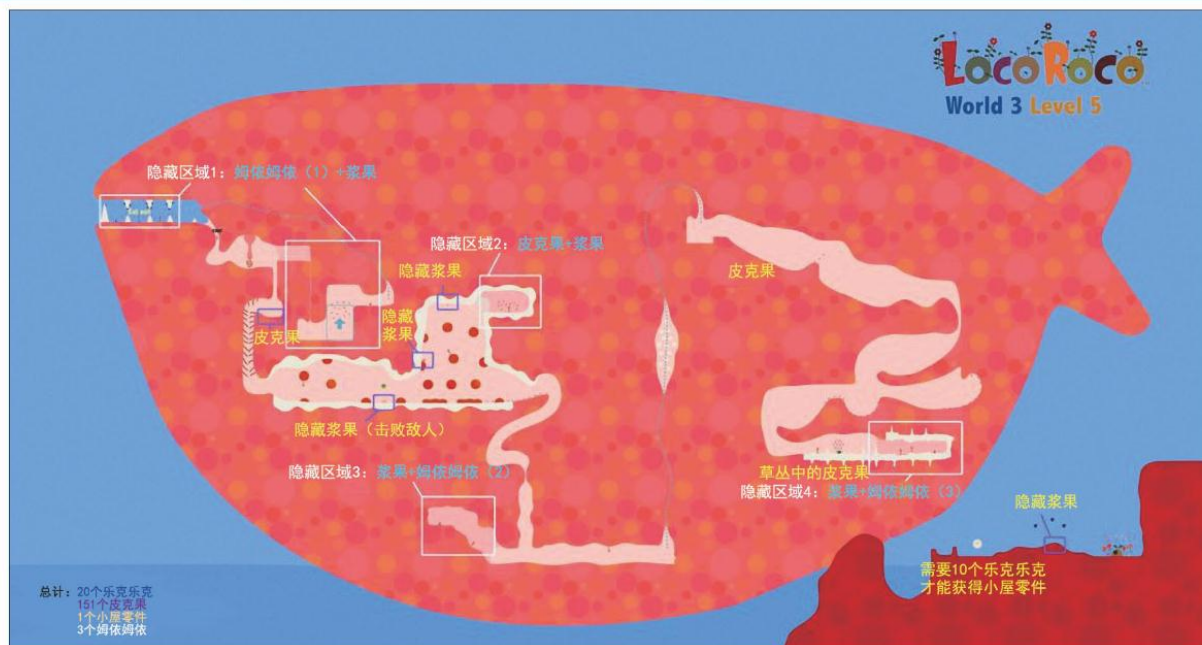












资讯汇聚

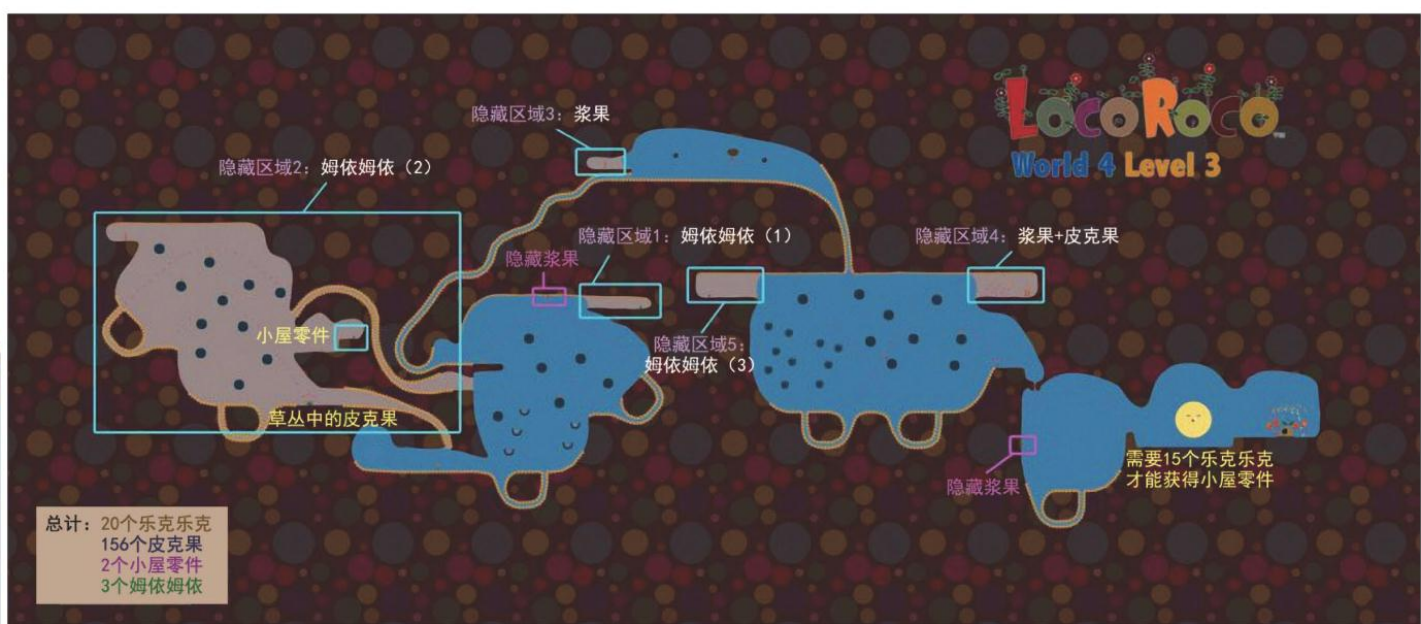
聚焦国行

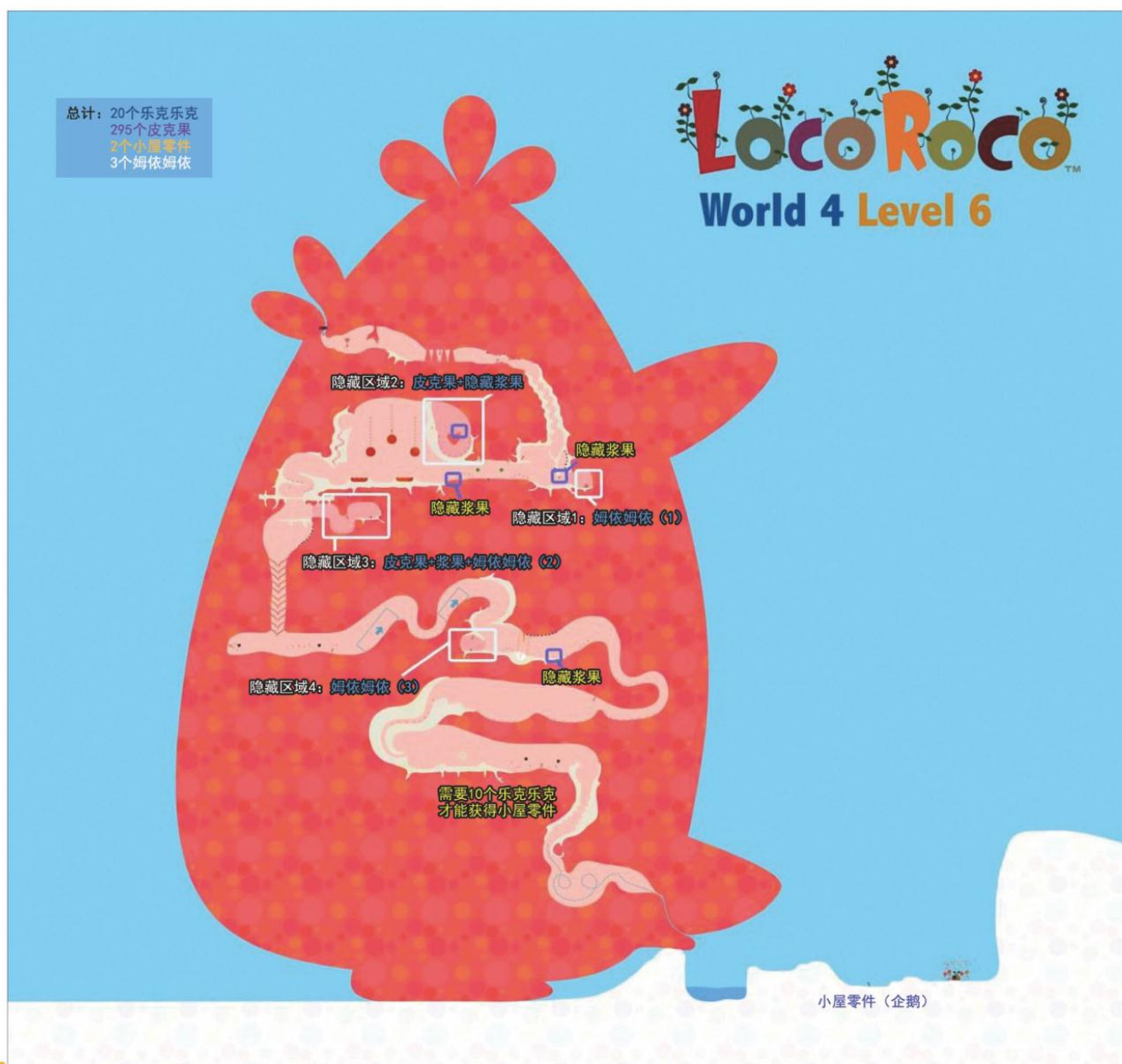
特别企划

奖杯珍藏

深度特攻 WALKTHROUGH







LocoRoco

World 4 Level 7



LocoRoco

World 4 Level 8



LocoRoco

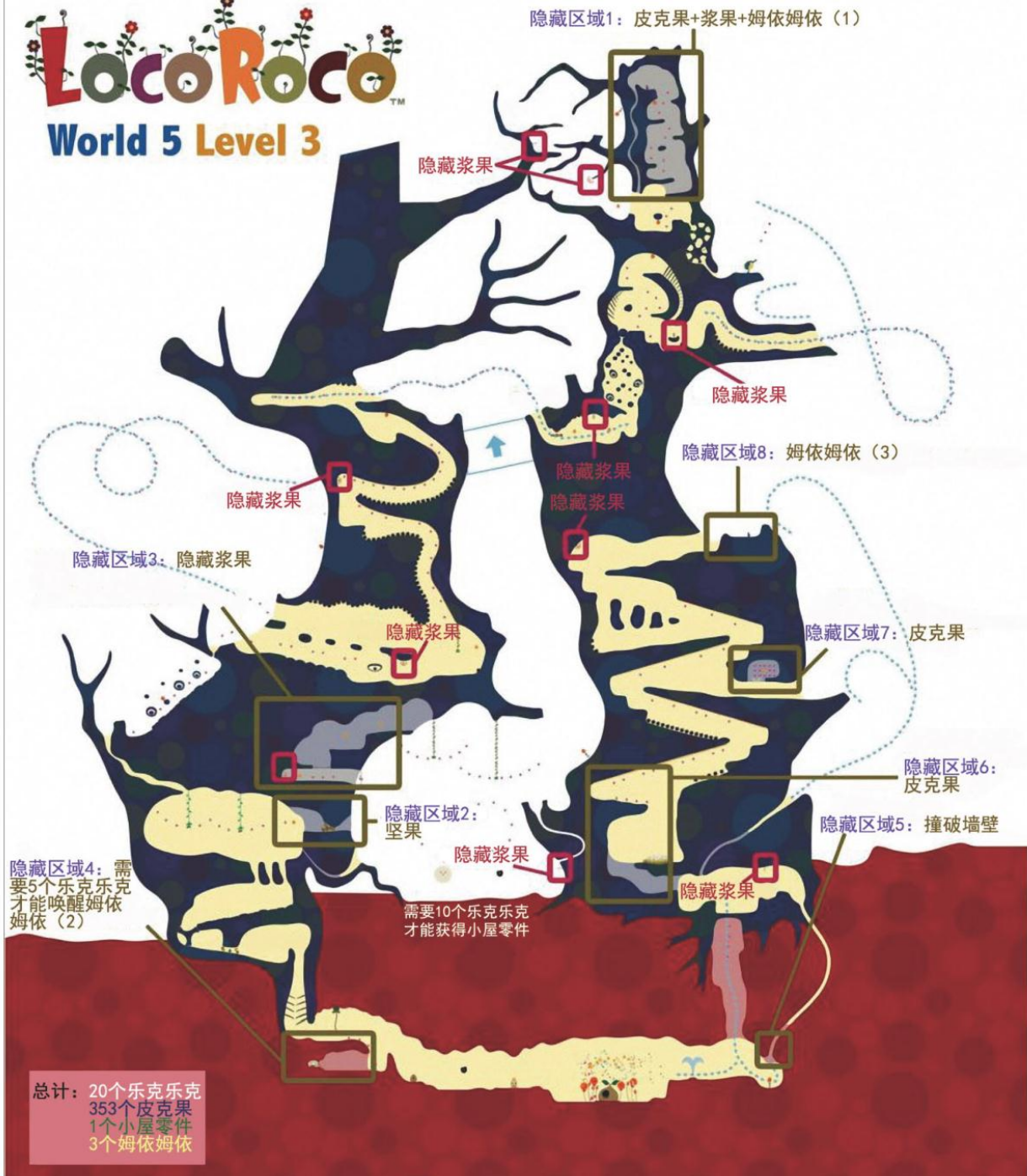
World 5 Level 1

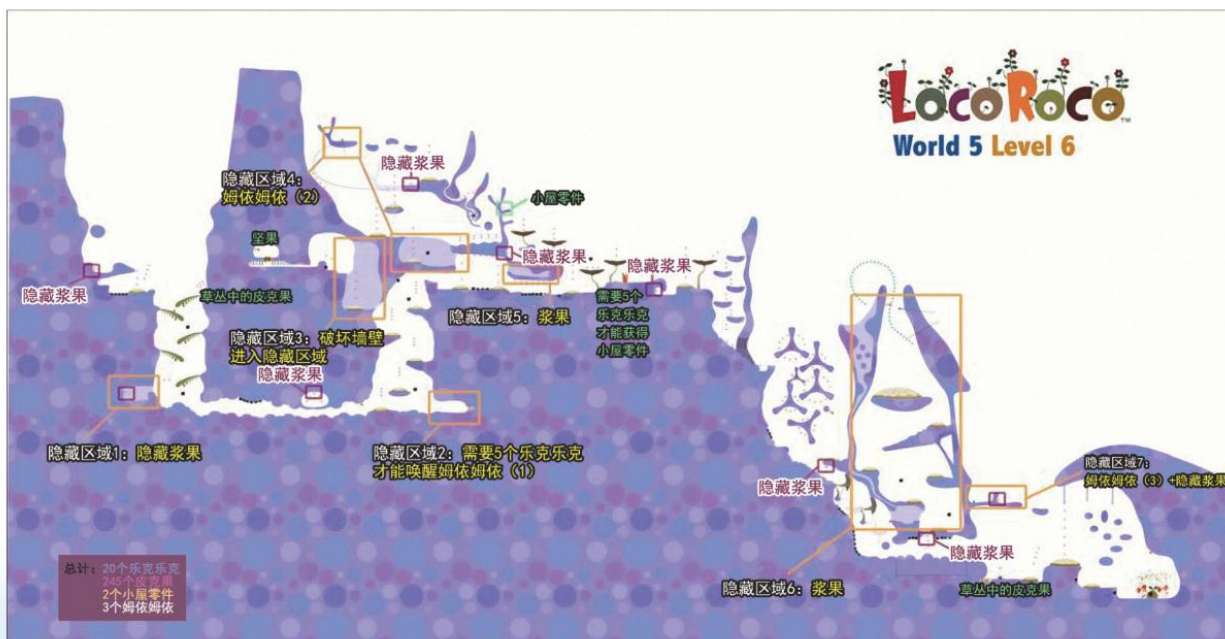
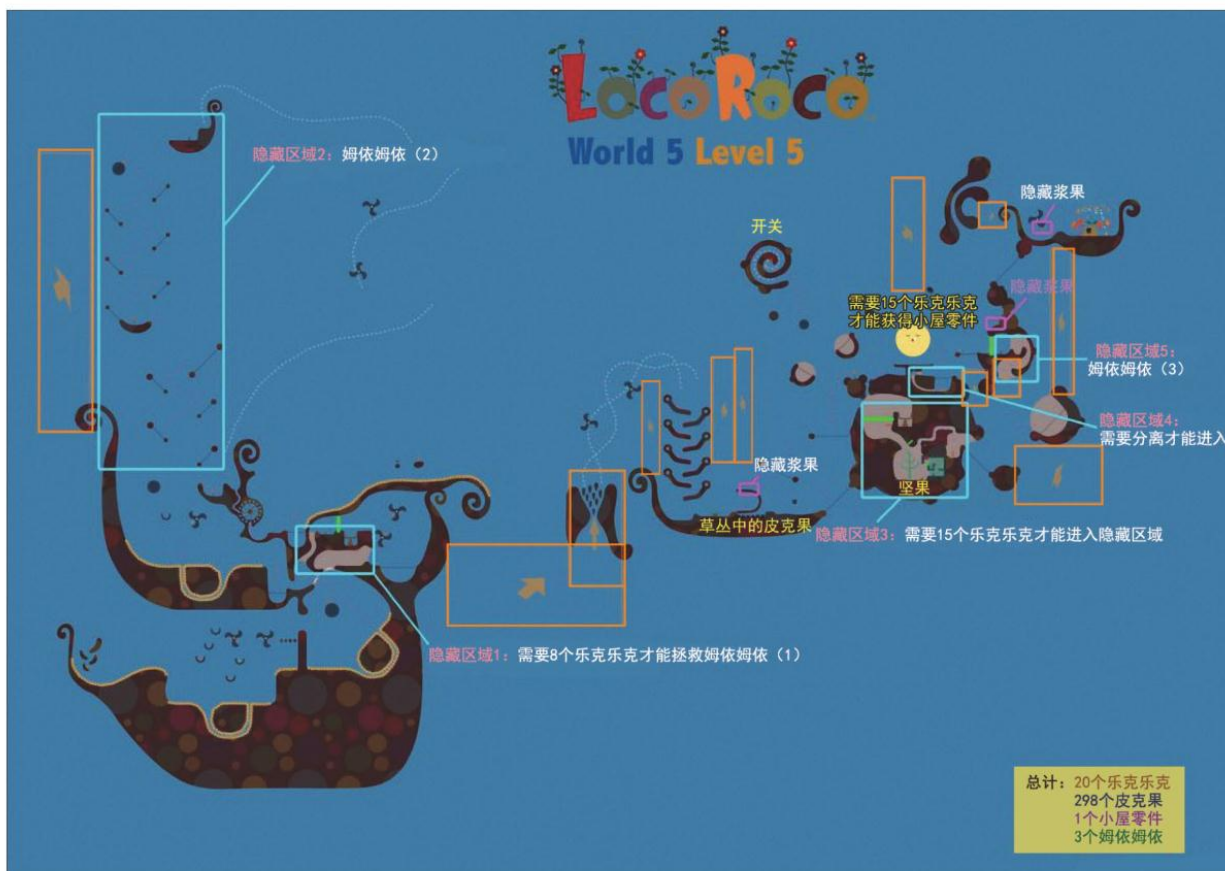
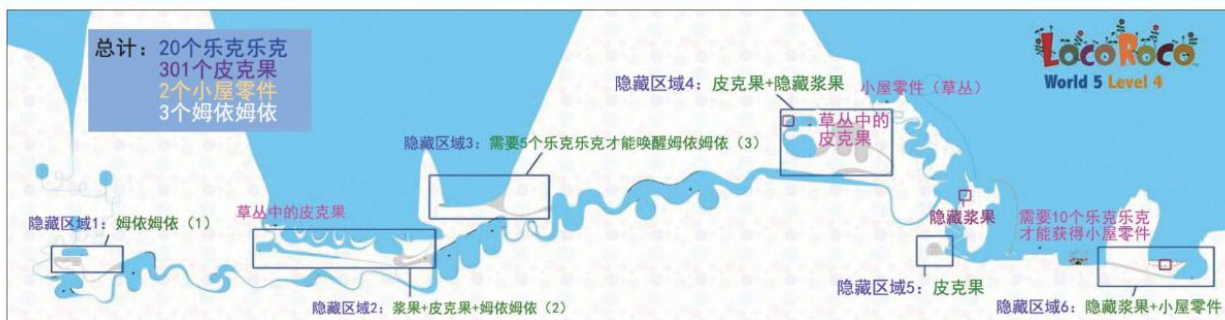


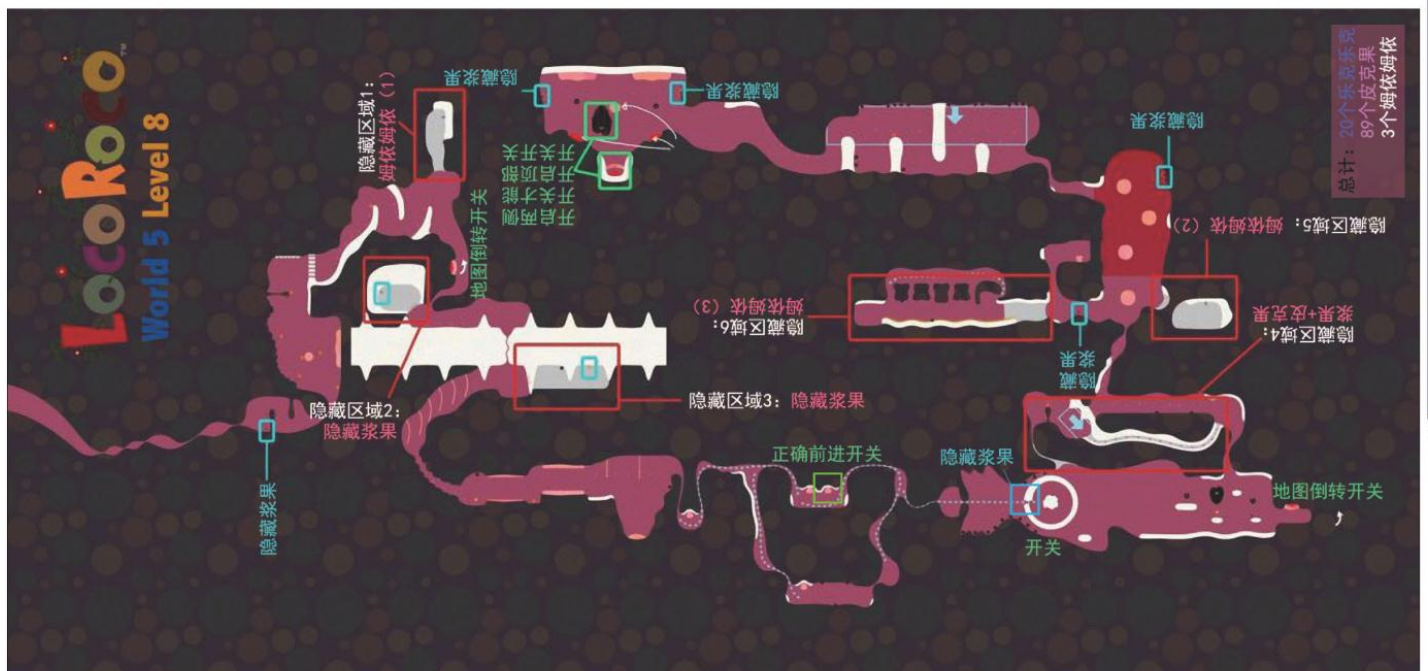
LocoRoco
World 5 Level 2



LocoRoco
World 5 Level 3









伊苏VIII Lacrimosa of Dana

拥有30年历史的“伊苏”系列”最新作《丹娜的陨涕日》终于以“完全体”的形态登陆PS4平台，带来更优秀的画面、更稳定的帧数，还有更完整的动人故事。PS4版不但追加了古代丹娜的战斗内容与耶坦尼亚王国相关的大量剧情，还新增了镇压战、夜间探索等战斗模式。这款追求超高速战斗与合作探险的作品经过大规模的自我完善，系统与战斗体验又上升到一个全新的高度。而同步推出中文版的做法也体现出厂商对中文市场的重视，无论从哪个方面考虑，本作都是A·RPG爱好者绝不可错过的优秀作品。

文 古林 美编 Juxi

伊苏VIII 丹娜的陨涕日

伊苏VIII 丹娜的陨涕日
2017年5月25日
售价为428港币

PS4

Falcom

动作角色扮演 中文版
无对应周边

基本操作

按键	功能
左摇杆	移动 / 选择项目
右摇杆	操作视角 / 锁定目标时切换目标
○	攻击 / 决定 / 交谈 / 调查
×	跳跃 / 取消
△	锁定目标 / 解除锁定
□	角色切换 / 对话中开关自动推送功能
R1	技能前置键 / 抓准时机高速防御
L1	闪避 / 长按可冲刺 / 抓准时机高速移动
R2	道具画面
L2	冒险用品
R3	重置视角
R1+组合键	发动对应技能
R1+L1	EXTRA 技能
方向键←	地图
方向键→	冒险日志
方向键↑	钓鱼
方向键↓	全屏显示小地图
OPTIONS	打开露营地 / 跳过剧情内容
触摸板(左侧)	切换伙伴的行动倾向
触摸板(右侧)	切换小地图尺寸

※ 以上功能为预设设定，可于后台进行更改。

系统详解

基础说明

游戏流程基本以探索为核心，最终目的为顺利离开神秘的孤岛。中途会夹杂迎击战、镇压战与拯救漂流者等内容。本作相比前作《树海》，大大降低了探索的难度，地图上会详细地标示出主线、支线相关地点，区域的探索率、宝箱、采集点也可以直观地查看。

画面说明

主要画面

- 能力值：**包含等级、攻击属性、HP条、经验条、同伴情报与行动倾向。
- 量表：**中央为技能图示与SP消耗量、浅蓝色为SP量表、中央金色为EXTRA量表。
- 敌人情报：**锁定后会出现等级、昏眩量表、HP量表以及弱点属性。
- 小地图。**
- 当前装备的冒险用品。**



小地图

小地图会显示周边的情况,根据当前的探索视野范围,附近的宝箱或资源点会自动标示在地图上。注意只要进入当前区域,主线故事、任务与

其他事件的图示就会直接显示在小地图上,不需特别探索出来。具体的查看方法如下表所示。



图示	说明
	角色
	调查点
	宝箱
	最后经过的入口
	采集点: 分别为水果、木材、食材、花草、矿石
	主线故事
	任务
	其他事件

地图选单

亚特鲁探索过的地方会被绘制为世界地图,按方向键←即可快速进入“地图选单”。地图上会详细标注出主线故事或任务的目的,按△键可切换“广范围地图”与“区域地图”。区域地图还会显示具体的宝箱与采集点信息。

随着探险的深入,地图探索率也会不断上升,当探索率达到100%就表示该区域已实现完美收集。广范围

地图上还有整个赛连岛的“综合探索率”,每提升10%,就可以从负责人(船长→艾尔朗)处获得相应的报酬。

另外,指定地图中的地点、野营地或水晶石就可以“快速移动”,地图中按OPTIONS键能直接返回据点漂流村,按触摸板则可以设置目的地,小地图上会以黄色三角提示目的地的方位。



图示	说明
	目前所在地
	水晶石 (红色可回到古代时期)
	野营地 (红色可回到古代时期)
	主线故事
	任务

图示	说明
	可能有状况的场所
	景点
	支援事件点
	堵塞道路的虫窝
	已设为目的地的场所

露营选单

道具: 查看道具一览,可以使用道具或装备冒险用品。

技能: 装备角色技能,查看技能详细信息。

编组: 编排战斗队伍,查看角色详细信息。

装备: 更改角色装备。

冒险日志: 查看游戏中的各类详细情报。

系统: 保存、载入档案、更改选项设定与按钮设定。可以在这里改变游戏难度。



冒险日志

冒险日志中详细记录了敌人信息、任务情报等各种内容。尤其是怪物的掉落品与素材的采集位置也被详尽地列了出来,一旦遇到缺少特殊素材的情况,就可以在冒险日志里直接进行查阅。具体项目及说明如下表所示。



项目	说明
故事	记录了所有主线剧情的内容概要,以及T的笔记、海盗的笔记、航海日志等纸条信息
任务	可查阅已承接任务的委托人、期限、报酬以及主要内容。一旦任务有所进展,还会自动更新
人物	记录了亚特鲁在岛上邂逅的角色们,满足一定条件即可更新“人物笔记”,当前好感度也会显示出来
动态语音	查看动态语音的履历,还能重播语音内容
料理	记录了当前已学会的料理食谱。需要使用道具“食谱”才能学会
钓鱼	可以查看至今钓上的鱼种详细信息与击退凶暴鱼的次数
怪物	收录已战胜敌人的详细信息,包括BaseLv、经验值、弱点等内容。以区域、龙型古代种、BOSS、特别敌人、耶坦尼亚王国、耶坦尼亚地下圣堂、耶坦尼亚王国BOSS的顺序进行分类
材料·食材	可查看材料的具体效果及其获取方法。分为通用、稀有、食材三种
解说	回看已解锁的游戏说明。另外,游戏时间、区域探索率、战斗、收藏品等游玩记录也会记录在此

游玩记录

在“解说”项目下可以确认与游戏状况有关的各类情报，包括漂流者的救出数、岛屿综合探索率及区域探索率、战斗相关的数值等。“游玩记录”中，又细分为综合、区域探索率、战

斗以及收藏品4项。

影响结局发展的“名声值”只能在这里确认，要想完美整个游戏，必须时常查阅这一项目。

游戏难度

游戏难度共有 EASY、NORMAL、HARD、NIGHTMARE 与 INFERNO 五个分级，前4个难度间的差别主要为伤害、量表上升速度、经验值以及敌人的强弱等。以 NORMAL 难度为基准，EASY 难度可以获得更快地升级，越级敌人的强化也不大明显；反之最高的 NIGHTMARE 只能获得少量经验值，且量表的积蓄速度下降，越级敌人的强化高达2倍。

INFERNO 是 PS4 版新增的最高难度。有“喝药后不会保留空瓶/道具最大

持有数限制/敌人速度变快”等特点，几乎刷新了整个游戏体验。这并不是白金必须完成的难度，玩家可以进行自我挑战。对于普通玩家来说，建议先以正常难度通关，二周目继承存档的情况下，再去挑战 NIGHTMARE 以上的难度。



探索

基础知识

地图探索率

在地图选单可以直接查看地图探索率，“广范围地图”有一个名为综合探索率的数值，将区域地图完美探索，

即可提升综合探索率。综合探索率每上升10%，即可向漂流村的负责人（船长→艾尔朗）进行汇报，获得相应奖励。

原野与迷宫

广阔的赛连岛上拥有大量的区域，其中有分为“原野”与“迷宫”两种。在原野时，只需让操作角色站立不动，收起武器3秒便能开始自动回复HP，站得越久回复得越快；在更危险的迷宫内是无法使用这个功能的。分辨两者的区别在于地图的区域名称上是否有“Dungeon”的字样。



▲大地图区域名上有“Dungeon”字样，就代表这里无法自动回复。

宝箱与采集点

在探索的过程中，周围一定范围内的情况会自动呈现在小地图上。为了完美区域探索率，宝箱与采集点是需要全部拿到手的。另外，芒果等果

实有可能长在高树上，前期需要拥有空中判定的技能才能得到。注意在耶坦尼亚王都附近的某些宝箱需要完成古代的耶坦尼亚任务后才能拿到。

支援请求

岛上一些道路会被石柱、土砂等障碍物阻挡，需要发动支援请求方可通过。清除每个障碍物都需要指定的

人数，只有获救的漂流者数量达到要求，才会成功。

冒险用品

探索中可能会遇到高低差、泥沼、水中、藤蔓等特殊地形，这类地形必须装备了相应的冒险用品后才能通过。此外，一些冒险用品还拥有加速、回

复等特殊能力，为探险带来极大的便利。使用“探险的心得”系列书籍可以增加装备栏数。**冒险用品相关列表请参考攻略最后的“附录”部分。**



水晶石



接近水晶石能够完全回复HP与异常状态，包含检查点的功能。若不幸GAME OVER，会重生在最后接触的水晶石前，每次进入新区域，都应该优先点亮水晶石。

快速传送

点亮水晶石后，就可以通过地图选单直接快速传送到指定位置。在游戏后期，还能直接传送到“景点”。

意识共享

在耶坦尼亚王都遗迹周围的水晶石拥有特殊的纹章，在地图选单上显示为红色。调查这类水晶石，可以回到指定的古代时期并操作丹娜进行冒险。

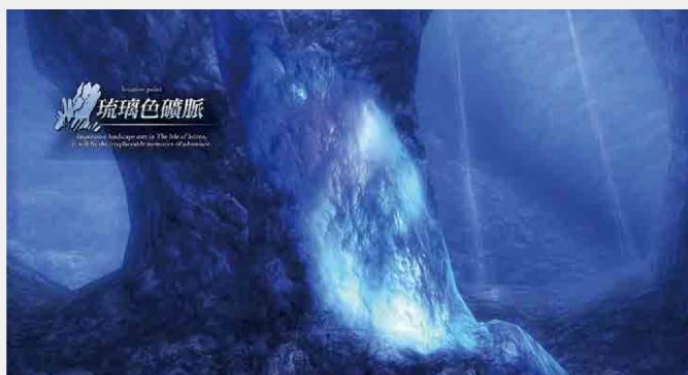
野营地

在野营地的帐篷休息可以加满SP与EXTRA量表，另外还自带篝火，可以制作料理。

景点

岛屿上散布着24处景点，周围往往有大量的采集点，后期可以通过快速传送去回收素材。景点本身不具备特殊效果，但找齐后向奥斯汀进行汇

报，可以得到特殊道具作为奖励。**景点相关列表请参考攻略最后的“附录”部分。**



●漂流村

漂流村是整个游戏的总据点，不但可以接到大量的任务，还能容纳成功救出的漂流者，通过各类设施强化自身，为后续的探险带来便利。

◆设施

●裁缝店

救出漂流者爱丽森后开张，主要制作防具、配件与服装，救出其丈夫艾德后会更完善。

●诊疗所

一开始是调药场，后来进化为诊疗所。在这里可以制作药锭与药水，后者效果更好，但需要“空瓶”为材料。除了在交易所进行交换外，成品喝剩的空瓶也可以循环使用。将“苍蓝调合书”交给负责人，可以增加产品的类型。

●武器工坊

救出凯特琳后，打铁场升级为工坊。除了可以强化武器外，还新增了制作防具与“冶炼”的功能。主线获得“燃石”并交给凯特琳，就能冶炼出新的武器。在游戏终盘，还可以用稀少的最强矿石打造出以男性/女性区分的最强防具。

●工艺店

主要制作防具和配件，还可以把防具配件“分解”为材料以重新利用。

●交易所

救出蒂娜后，仓库升级为交易所。这里可以使用“交换”功能，将指定数量的材料兑换为高阶材料；使用“兑换”功能可以将高阶材料兑为低阶材料。此外还有“珍品”这一概念，主要包括空瓶、成熟果实与珍稀材料，还可以兑换提高人物好感度用的“礼物”。在漂流村内遗漏的对话道具也可以在交易所兑换出来。

另外，从钓起的宝箱中获得了珍贵的“七彩宝石”后，可在游戏终盘与蒂娜交换出古代耶坦尼亚系列装备。

●农场

救出瑞亚后，农场就建立起来了。将种子交给瑞亚再打倒一定数量的怪物，就能收获相应的食材。

◆漂流者



包括主角队伍，伦巴底号共有 24 位漂流者来到了赛连岛，等待亚特鲁的救助。除了剧情强制救出的漂流者外，还有一部分属于支线内容。

●人物好感度与笔记

达成指定的条件即可更新人物笔记。除笔记外，众角色还有好感

度的设定，具体可见冒险日志“人物”项目下的好感度提示。把“礼物”送给指定的漂流者即可提高好感度，达到最高时发生好感度事件。**礼物相关列表请参考攻略最后的“附录”部分。**



◆漂流物

在漂流村的海边会出现不同的漂流物，除了随机漂流物外，还有一些固定内容的漂流物是必须回收的。里头甚至有食谱与特殊书籍，定期前往海边调查回收吧。就算忘了回收之

前的固定漂流物，也可以在拿到后切换一次地图，下一个固定漂流物就会立刻出现。**固定漂流物回收表请参考攻略最后的“附录”部分。**

●任务

漂流者会定期发布任务，完成任务并报告就能完成。调查漂流村内的布告板就能得知任务的内容，再与委托人对谈即可得知详情。大多数任务

的相关地点会在地图上提示出来，但要注意任务也有期限。为防过期，还是尽早完成吧。



◆耶坦尼亚任务

在操作丹娜单打独斗的古代时期，满足特定的条件就能完成耶坦尼亚任务。这类任务会对亚特鲁所在的现代时期产生影响，甚至能打开封闭的门、

新增景点或宝箱等等。另外，耶坦尼亚任务也是获得德望并打开古代迷宮“地下圣堂”各层门扉的关键。

●收集要素

◆钓鱼



每次钓鱼需消耗 1 个“钓饵”，在有鱼踪的位置投入鱼钩，如果是正确的位置，周围的黄圈会亮起来。鱼一旦上钩，立刻按○键拉杆，之后连接○键并配合时机推动左摇杆直到成功将鱼钓上来。游戏中的角色还有隐藏的钓鱼补正，钓普通鱼种时建议操作有珍稀几率补正的兰可莎，其他情况则要选择不同的角色。**鱼种相关列表请参考攻略最后的“附录”部分。**

除了在交易所换材料，还可以把

鱼喂给漂流村里的鲸头鹳，每 4 次会给一次回礼，其中还包含了特殊的道具，不要忘了将 28 种鱼全部喂食。

●钓起鱼王

鱼王是 PS4 版新增的终极鱼种，只会在指定的位置几率出现，鱼踪下的影子明显比普通的鱼要大得多，难度也显著提升，建议使用力气最大的丹娜去挑战。钓鱼王时会增加特殊动作，包括按提示顺时针转动左摇杆、同时按住 R1 与 L1 键。注意最后的太



古鱼王“古代深渊鱼”第一次是必然钓不上来的，不要灰心，再下一次就会恢复成正常的难度。

●凶暴鱼

10种凶暴鱼并不算在鱼种内，不影响奖杯。基本要靠运气才能钓起，推荐使用拥有凶暴鱼几率补正的莉歌塔。在水音洞窟内可以钓上其中的8种，能够获得很高的经验值。

●发现宝箱

PS4版新增要素。有水鸟徘徊的光点处必定会沉着宝箱，获得珍贵的道具“七彩宝石”，在交易所更换重要道具。



◆料理

获得食谱书籍并使用，就能学会料理的做法。之后消耗指定的食材，即可在篝火上制作。料理拥有异常状态无效、经验值增加与增加攻击防御力等各种效果，在战斗中能发挥很大的作用。料理相关列表请参考攻略最后的“附录”部分。

需要注意的是，在一种料理的效

果时间内无法食用其他料理。但PS4版新增了由主妇蜜拉坦制作的“清爽蔬菜汁”，可以直接重置料理时间。

除了食用外，料理还可以喂给位于钢盔岩·中层的咪西，每2次会给一次回礼，其中包含特殊道具，不要忘了将12种料理全部喂食，否则会无法集齐所有道具。



●名声值

名声值会根据亚特鲁采取的行动而提高。达到最大值所需的行动有以下几种：救出所有漂流者、所有迎击战与镇压战达到S评价、完美任务列表、完美人物好感度、100%踏破地图、将所有鱼喂给鲸头鹳、将所有料理喂给咪西、展示所有景点、得到所有海盗的笔记、完成与金刚王的6次战斗。

另外，名声值也与本作结局有关。PS4版提高了真结局所需的名声值，这代表解锁高难度通关奖杯时，玩家需要做的事情就更多了。分歧与所需值具体如下。

结局1 (Bad): 0 ~ 74

结局2 (Normal): 75 ~ 149

真结局: 200 以上

◆德望

德望是PS4版新增的要素，只在古代耶坦尼亚的部分中生效。完成耶坦尼亚任务、救出精灵等行动都能让丹娜的德望上升，是打开地下圣堂各层门扉的关键。

战斗

●战斗队伍

本作的可操作人员共有6人，其中3人组成小队，后备的3人在战斗中只能获得一半经验值。组队基本上的思路为斩、射、打各一，但在某些敌人偏向明显的区域，也可以把2位同属性的角色放出来。

●角色AI

非操作角色的战斗单位承受的伤害大幅减弱，而且会与操作角色一起发动攻击，进行回避动作。此外，一旦操作角色发动了技能，其他人也会随机发动SP耗能相近的技能。

●行动倾向

向伙伴指示优先采取的行动，按下触摸板左侧就能替换。“攻击优先”为优先进行攻击，同时配合玩家的行动来移动；“专心闪避”为放弃攻击，专心闪避。

●属性徽章



踏破通关后的隐藏迷宫并击败BOSS，可以从宝箱中获得三个“属性徽章”。在持有属性徽章的情况下，玩家可以调查漂流村的水晶石，变更队伍里的行动成员人数。另外，装备属性徽章还可以给该角色附加对应的攻击属性，但因为需要占饰品格，不大实用。

考虑到二周目高难度挑战的情况，倘若一周目集中给某一位角色堆出惊人的属性，如果二周目装备徽章来实现单兵全属性攻击，即可无视敌人弱点，从头到尾都只使用这个角色。

◆攻击属性与崩解

与前作相同，每位可操作角色都拥有自己的攻击属性，能够针对敌人的弱点输出更高的伤害。弱点伤害呈现为黄色数值，普通为白色，反向克制则为蓝色，这个规律在古代耶坦尼

亚部分同样适用。

一旦以相克的属性连续发动攻击，就能打出敌人的崩解 (BREAK) 效果，提升稀有道具的出现率，且打消相克系统，任意属性均可输出大量伤害。

属性	克制敌人	崩解效果
斩	体表柔软的敌人	严重损伤 + 防御力下降
射	飞行敌人	中度损伤 + 防御力下降 + 无法飞行
打	体表坚硬的敌人	中度损伤 + 防御力大幅下降

◆装备

本作的武器只可强化与冶炼，不可更改，因此对战斗有所影响的装备只有4样，分别为防具、手部防具以及2个配件。此外，在装备界面继续往下按，还可以打开更改外观的界面。



●战斗动作

在漂流村以外的所有区域，都可以使用战斗动作。每位角色多多少少都有自己的特色，但基本动作是不会有区别的。除了基本动作外，本作还

有高速移动与高速防御这两种上级技巧，能否掌握这两种技巧成为本作战斗的关键。PS4版基本没有掉帧的情况出现，更容易把握发动的时机。

基本动作	说明
普通攻击	以角色武器攻击目标
蓄力攻击	攻击行为停止一段时间，自动蓄力为强力攻击
闪避	按L1键即可进行闪避，若在命中前的绝佳时机闪避，即可发动“高速移动”
跳跃攻击	跳跃动作上升时按○键为跳跃攻击，在下落时则为下刺攻击
锁定	按△键锁定，能够看到敌人的资料与弱点。锁定后推动右摇杆能够更换对象
受身	被击飞后，在落地前的瞬间按下L1键，即可避免倒地

◆ 高速移动

在敌方攻击命中的瞬间，按下 L1 键闪避即可发动高速移动。发动中带有无敌效果，行动加速。与此同时，敌方行动会变得十分缓慢，能够获得更多的 SP。面对范围窄且快的攻击时，使用高速移动为佳。



◆ 高速防御

在敌方攻击命中的瞬间，按下 R1 键即可发动高速防御。发动中会出现比高速移动更久的无敌效果，所有攻击都会带有必杀效果，但不会加快己方的速度。面对范围广且前摇明显的攻击，推荐发动无敌时间更长的高速防御。



● 异常状态

游戏中的异常状态主要有以下六种。除此之外，持续攻击怪物并超过一定值，还会致使敌人进入昏眩状态，无法行动。陷入异常状态后，等待一段时间就会自动恢复，也可以食用对应的药品来解除。

图标	名称	持续时间	效果
	中毒	150 秒	每 2 秒承受一次小伤害
	麻痹	30 秒	无法攻击、跳跃，移动速度变慢，持续移动可以加快解除时间
	失明	60 秒	视野变暗（敌人失明的情况下，MISS 率提升）
	冻结	30 秒	身体冻结无法行动，同伴攻击冻结者可以快速解除
	燃烧	13 秒	持续承受大伤害，持续移动可加快解除时间
	失血	30 秒	受到重大损伤、无法冲刺，防御力与速度均大幅降低，静止不动可以加快解除速度

● 技能

角色习得需要耗费 SP（技能点数）来发动的招式后，开启露菜单并在“技能”项目下即可进行设置。每个参战单位可以设置 4 个技能，分别对应 R1+○/×/□/△键。任意攻击命中均可获得 SP，之后就能够发动技能了。



使用蓄力攻击能够获得大量 SP。

● SP 的提升

SP 是全员共用的，就算角色升级也不会改变 SP 的上限，只能依靠游戏中获得的特殊道具“鬼神灵香”来提升。

◆ 习得条件

除了初始技能，其他技能都需要另外激活。技能的习得主要有以下三种方式。

● 战斗习得

在反复的战斗中会自动闪现出新的技能。首要前提条件为：怪物的 BaseLv 低于技能的习得 Lv。

满足前提条件的情况下，以下 2 种情况均有一定几率习得新技能：①攻击 HP 在 25% 以下的敌人，有 1/32 的几

率发生判定；②对敌人发动致命一击。

● 与金刚王战斗

共有 6 场战斗。推进主线并完成指定的任务后，可以在指定地点与金刚王单挑并学会新技能。每次挑战需交付 1 个成熟芒果，战斗者由金刚王指定。

● 指南书

使用探索中获得的“赤红指南书”也可以学会角色技能。



◆ 技能升级

技能带有熟练度的设定，每发动 1 次，熟练度提升 1 点。提升等级后，技能效果也有所增强。带上

“战士刻印”这类增加熟练度的配件可以更有效地提升技能等级，快速解开全角色技能 LvMAX 的奖杯。



◆ EXTRA 技能

只要技能命中敌人，就能积蓄 EXTRA 量表，量表全满的情况下按住指定按键，即可发动角色独有的 EXTRA 技能。

现误操作，因此建议玩家进后台把它调整为 R1+L2，有效规避误放 EX 技能的情况。

EXTRA 技能拥有强大的威力，甚至是逆转战局的关键。EX 技能默认的 R1+L1 键分别对应了防御与闪避，这个设定可能会导致战斗中出



●角色简评

※ 由于中文版游戏中自带技能的详细说明，下文仅提供习得条件。



亚特鲁·克里斯汀

属性 斩

EXTRA 技能 致胜剑击

介绍

泛用性最强的主人公，普通攻击的速度与范围都相当不错。范围极广的“剑光一闪”可以横扫所有杂兵，无一例外，“荆棘之雨”更是崩解S的神技。再加上“冲天陀螺”、“龙卷剑”

等对空技能，亚特鲁是各方面十分均衡的角色，极易上手。主线中，亚特鲁会面临一场难度颇高的单挑战，因此就算不怎么使用也得给他准备好相应的装备，否则高难度下将十分被动。

●技能习得表

技能名	习得 Lv
音素滑击	2
扬空斩	9
孤光剑波	17
剑气爆发	35
冲天陀螺	5
剑光一闪	24

技能名	习得 Lv
凝光斩断	43
天际驱动	60
龙卷剑	指南书
荆棘之雨	65
利剑猛攻	29
勇猛冲锋	金刚王



丹娜·伊克路西亚

属性 斩

EXTRA 技能 冰煌演武刃

介绍

“龙气”这个只要有 SP 就能持续提升能力的技能十分优秀，配合回复 SP 类的料理可谓无敌。龙气状态下使用“奏轮舞蹈”→EXTRA 技能可以击败任何强敌。PS4 版古代耶坦尼亚部分的丹娜会获得精灵的力量，在基础风格“宗门型”之外新增了“地精型”与“光灿型”两种风格，其中速度极

快的光灿型丹娜堪称本作最强战斗单位，爽快感爆表，可惜只能在古代使用。



●技能习得表

技能名	习得 Lv
龙气	1
双重利刃	1
音速斩空	54
喷射元素	44
旋风回击	63
回力锋刃	初始

技能名	习得 Lv
双月斩	42
地龙击	51
魔龙波	金刚王
奏轮舞蹈	59
冰封领域	指南书
爆发水弹	67



兰可莎·冯·罗斯威尔

属性 射

EXTRA 技能 流星箭

介绍

攻击速度快得惊人，3 段通常攻击可以打出 5 次伤害，技能也十分实用。“射”属性角色特有的强制硬直技能是牵制敌人攻势的神技，连续攻击可以使用“昏眩突刺”，长距离则是“飞

刀狙击”。如果装备 SP 减少装备或使用 SP 相关料理，带挑高效果的急速技能“朝阳破晓”可以把各类大型杂兵凹到死。惟一的缺陷是攻击力太低，可以通过饰品或灵药来解决这个短板。

●技能习得表

技能名	习得 Lv
连环穿刺	55
飞刀狙击	初始
崩解刺针	11
朝阳破晓	37
风精之吻	指南书
闪电冲锋	6

技能名	习得 Lv
飞鹰俯刺	15
昏眩突刺	45
索命电光	62
连环风暴	金刚王
绝伦震撼	67
致命袭击	31



胡麦尔·托拉巴特

属性 射

EXTRA 技能 灾祸暴击

介绍

蓄力攻击是远距离的，虽然无法连续使用，但不需消耗 SP 就能消灭远处的敌人。技能大多是中远距离，“罪恶袭击”带有强制硬直效果，能很好的牵制敌人，而“审判”拥有最远的攻击距离。“机巧反击”的判定比高速移动和防御宽松一些，习惯后可以实现无伤挑战。另外，胡麦尔的 EX 技能演出

时间最短且自带远距离追踪，适用于解决大量杂兵涌现的混乱战局。



●技能习得表

技能名	习得 Lv
筋斗踢	29
火爆霰弹	1
剧毒弹	1
机巧反击	39
撼地击	指南书
罪恶袭击	1

技能名	习得 Lv
审判	26
三重轰炸	59
弹雨突击	金刚王
连珠快炮	23
烈火焚焊	50
引爆枪击	66



萨哈德·诺德拉斯

属性 打

EXTRA 技能 天地苍海波

介绍

体力与攻击力是全角色中最高的，然而防御力却垫底，需要靠体力、装备或喂灵药来弥补这个缺点。技能主要是冲击波与突击类，还拥有让敌人倒地的聚怪技能“拖网”，面对大量杂

兵时，可以先用拖网聚怪，然后发动 EX 技能清场。“大撞角”是个昏眩 S 的技能，可以在发动中调整方向，攻击多个敌人。范围大的“大地锚击”、打到高处的“大浪”等技能也相当实用。

●技能习得表

技能名	习得 Lv
狂野表现	指南书
大浪	1
大地锚击	10
狂风拳	金刚王
漩涡击	初始
扬锚崩解	38

技能名	习得 Lv
大撞角	16
暴力打击	64
拖网	47
汹涌波涛	30
螺旋锚	69
奔腾怒流	57



莉歌塔·贝尔戴因

属性 打

EXTRA 技能 野性乱打

介绍

攻击速度较慢但范围非常广，多达 7 段的普通攻击甚至能够媲美技能的输出，且技能升级后还会附加各种异常效果。“窃盗撞击”可以直接从敌人身上撞出道具甚至是稀有材料，刷

材料专用；“刚爆三段”等大范围技能让她在杂兵战中大放异彩；“大回旋”拥有昏眩 SS 的效果，牵制效果非常好。而超远距离的神技“龙骨镖”攻击范围相当惊人，是后期必用的一个角色。

●技能习得表

技能名	习得 Lv
野性旋击	1
窃盗撞击	40
螺旋牙击	45
自制陷阱	初始
猛兽突击	1
绿鞭敲击	1

技能名	习得 Lv
大回旋	50
猛火挥打	34
荆棘窜刺	指南书
刚爆三段	32
螺旋俯冲	金刚王（任务）
龙骨镖	61

●迎击战

迎击战，即漂流村防御战。在推进主线故事的过程中，会根据条件出现这类特殊战斗。迎击战一般发生在亚特鲁等人探索岛屿的过程中，鹦鹉小佩罗会通知他们回去进行防御。战斗中会出现数波敌人，一旦最终防线的“防卫栅栏”被毁，迎击战就宣告

失败。强化漂流村可以使村子更加耐打。

就算在主线中没有及时完成迎击战，之后也可以通过“演习”重新挑战，刷出高评价。首次 S 评价还能获得十分稀有的道具。



- 1. 战况量表：**表现战况优劣，影响 HP/SP 的自动回复量。
- 2. 多奇小队战况：**显示多奇等人的战况，有时候会发动支援技能。
- 3. 积分：**依照战斗方式追加得分，高分可达 S 评价并获得稀有道具。

◆战绩

迎击战中的行动均设有对应的奖励分数，击破每波敌人会做一次结算，而在完成所有的迎击战后，会再做一

次结算战绩并做出评定。要想获得 S 评价，就得在以下的行动上下一番功夫。



战斗行动	奖励分数
崩解	50
空中连击	150
技能击杀	100
快速击杀	200
同时击杀 3 只以上	300
发动 1 次高速移动	500/ 每波
发动 1 次高速防御	500/ 每波
发动 1 次 EXTRA 技能	1000/ 每波
击杀所有敌人	1000/ 每波
无伤	2000/ 每波
规定时间内完成	根据迎击战完成时间变化
防卫栅栏奖励	根据栅栏的剩余 HP 变化
陷阱奖励	根据剩余陷阱变化
击破总数奖励	根据击杀数量变化
己方伤害奖励	根据角色的剩余 HP 变化

●镇压战

镇压战是 PS4 版新增的内容，在受限的地图内散布着多个兽巢，每一波都会产生大量的敌人。而且在小地图蓝色领域内的敌人会特别强悍，难以击破。

当我方把火堆升起来，范围内的兽巢以及敌人都会大幅弱化。但敌人也会试图摧毁火堆，一定要注意防守。破坏所有兽巢或经过一定时间后，镇压战的 BOSS 就会在随机地点出现，战斗中还会多次隐藏起来，可以在小

地图上找到它的位置。击败 BOSS 后，战斗也就结束了。

所有镇压战的 S 评价都需要 650000 的积分，只要不断输出就会获得巨量的分数，而快速击杀、技能击杀等奖励也是跟迎击战相同的。基本流程如下：

- ①升起火堆以扩张领域；
- ②一边保护火堆一边破坏兽巢；
- ③讨伐 BOSS。



- 1. 兽巢：**会定期出现敌人的巢穴。
- 2. 火堆：**替多奇小队标示攻击对象的记号，还能使周遭敌人弱化。
- 3. 火堆设置数：**已设置的火堆数量及其耐久力。
- 4. 兽巢剩余数：**兽巢的剩余数量及其耐久力。
- 5. 多奇小队准备攻击：**量表全满时，多奇小队就会发动支援攻击。
- 6. 战况量表：**显示战况优劣的量表。
- 7. 分数：**会依照战斗方式追加得分。

●夜间探索

PS4 版新增内容，调查指定野营地的帐篷并选择“展开夜间探索”，即可在夜晚前往附近的区域。夜间探索与大地图的综合探索率是分开算的，因此与奖杯无关。但夜间会采用新的地图，新采集点、新钓鱼点以及新宝箱，还能获得包括“七彩宝石”在内的珍贵道具。

夜间探索最大的特点就是敌人变得更为强劲，且十

分密集，一个不留神就会身陷重重包围圈。此时使用大范围技能就会非常爽快，甚至可以玩出“无双”的割草式快感。



白金流程攻略

▼序幕 盖提海之夜

●伦巴底号

可以自由移动后，首先操作亚特鲁前往船长室发生剧情。

打开小地图即可看到主线相关的“红色感叹号”图示，与所有主线剧情有关的角色对话：船舱房间内的金发

少女、一身黑衣的青年；厨房内的多奇；甲板上的碧发大叔。之后离开当前区域时再次发生剧情。

经由甲板回到船长室，剧情后离开，立刻发生本作的第一场战斗。

BOSS 未知的触手

等级 4

教学战，玩家按提示进行基本的战斗操作即可。提示闪避时敌人的攻击频率较慢，相当耗时，可以看准时机发动高速移动，趁机输出。



▼第一部 赛连岛

●不知名海岸

亚特鲁一如既往地冲上了未知的海滩，调查前方不远处的剑并选“是”就能获得初期武器“生锈的剑”。之后发生一场杂兵战，亚特鲁会学得第一个技能，并强制让玩家装备。

一路往西前进，攻击属性为“射”的兰可莎加入队伍，此后可以通过口键交换操作角色。杂兵战后，兰可莎决定与亚特鲁一起行动，寻找安全的地方。从黄色出口离开此区域。

●平静海湾

进入海湾后兰可莎暂时离队。亚特鲁调查水晶石后继续往南前进，在海边得到漂流物“红肉×3”后重置回海湾入口，登上高台与兰可莎

对话让她再次入队，然后进入西北处的洞口，立刻左转就会进入下一区域。

●水音洞窟

调查洞窟内的主线路示处，在宝箱中获得“疗愈药水”与“皮甲×2”，调查长剑并获得新武器后继续前进。深处的遗体上可以获得“苏生药”。一旦离开洞窟就会发生BOSS战，不要忘了点亮出口处的水晶石。



BOSS 毕夫泰利查蝠

等级 5

EX技能会在本战开始时解锁。进入战斗后，EX量表已经自动蓄满，可以看准机会先来一发，大幅削减BOSS的血量。BOSS的攻击前摇都比较明显，建议看准时机进行闪避。手臂高举后会发动横扫；跳起则是全身砸击，注意落地时带起的冲击波；张开大



嘴时则是准备发动直线的远距离冲击波。

●平静海湾

战斗后继续前进就会再次回到海湾地区，船长希望亚特鲁救助岛上的遇难者并绘制赛连岛地图，为今后的救援做准备。离开之前和船长对话，设施“调药场”开放，此后可以通过消耗指定材料来进行调药。

游戏序盘到此为止，世界地图的功能开放，玩家可通过各种便利功能进行传送、查看探索率与设定冒险的

目的地。

●不知名海岸

一路前进，路上会遇到一些弱点为打属性的敌人，非常硬，目前建议直接避开，专心对付其他敌人。一些特殊地形如藤蔓、高台等需要之后获得指定冒险用品才能翻越，如果怎么也够不着，那就先离开吧。

前进至目的地发生BOSS战，战前攻击属性为“打”的萨哈德加入队伍。

BOSS 阿伐洛德拉基

等级 7

BOSS弱点在头部，其他位置基本不会产生伤害，最好趁它低头咬人或其他招式发动后的硬直时间中攻击。如果待在BOSS身旁或背后，它还会进行侧面撞击或尾巴扫击，不大好判断，因此保持在它正前方并看准机会使用高速移动与高速防御是最有效率的输出方法。

萨哈德的技能“大浪”可以



直接在中远距离打到位于高处的BOSS头部，操作他可以事半功倍。

●平静海湾

战胜BOSS并看完大段剧情后，通过世界地图直接飞回平静海湾的水晶石，亚特鲁与多年的好搭档多奇重

逢。至此，遇难的众人总算暂且安稳下来，商量好今后的计划后，游戏的第一部也到此结束。

▼第二部 漂流者的狂欢

●漂流村

经历了奇妙的梦境后，亚特鲁醒来，服装从水手服换为更具代表性的红色冒险套装。

与篝火前的萨哈德对话，需要钓鱼并确认各设施的功能，按小地图的

主线事件图示一个个完成吧。调查仓库、打铁场并在海滩钓鱼后，与多奇对话即可获得海鲜汤的食谱并开放烹调场的“料理”系统。

之后到高台与巴巴罗斯船长发生剧情，开放“任务”系统，亚特鲁可以从布告栏得知当前已发布的任务。需要注意的是，游戏中的任务大多自带期限，一旦错过就不能重来，最好尽可能把任务清完再继续其他内容。



■支线任务

No01	制作床铺		
委托人	巴巴罗斯船长	期限	中
内容	鲜艳木材×3	报酬	木盾×1

攻略说明

·水音洞窟与不知名海岸的采集点可以收集到鲜艳木材。或者推进主线，抵达白滨岬后即可从宝箱中直接拿到3个。

·也可以在仓库用柔韧小枝×10交换鲜艳木材。

No02 储备用材料

委托人	多奇	期限	长
内容	浑油粘液 × 12、轻盈骨头 × 8	报酬	猛兽爪 × 1

攻略说明

- 与多奇对话了解任务详情。
- 两种材料都可以在不知名海岸的怪物身上获得。
- 将道具交付给多奇，完成后仓库里可交换的素材会增加。

●不知名海岸

往东前进，回到最初醒来的海滩，调查拦住路口的巨木（需 5 人），开启“支援请求”系统。道路打开后继续前进，来到新的区域。此后每次打开新区域，鹦鹉小佩罗都会为玩家在地图上标记出绿色问号的支线事件点，这些地方有可能是景点、障碍物等，为了完美综合探索率，请一定要去调查一番。

●白滨岬

白滨岬上有大量弱打属性的怪物，还有一种海狮般的大型怪，可以用它来训练高速移动与高速防御的手感。

在白滨岬深处的主线目的地救出漂流者爱丽森，自动返回漂流村。

●漂流村

剧情后，与洞窟内的爱丽森对话，之后就可以在爱丽森的裁缝店制作配件、防具与服装了。

■支线任务

No03 制作帘幕

委托人	兰可莎	期限	中
内容	柔质纤维 × 2	报酬	硕大库鲁果实 × 5

攻略说明

- 与兰可莎对话了解任务详情。
- 可以在不知名海岸的体表柔软类怪物（海星等）身上获得，但掉率偏低，善用高速移动与高速防御可以提高掉率。推主线过程中就可以完成收集。



●不知名海岸

来到主线图示点，调查拦住路口的砂岩（需 6 人）后通过，注意别忘了查看小地图上的绿色问号图示处，回收景点等收集要素。一路前进至主线目的地，建立起游戏的第一个野营地。

在野营地可以制作料理、休息回复 SP 与 EXTRA 量表，而且具备水晶石那种快速传送的功能。

众人围在篝火旁休息，亚特鲁再次看到有关“巨树巫女”的奇妙梦境。醒来后继续前进，抵达新区域。

●隆起珊瑚林

隆起珊瑚林是一张地形相当复杂的大地图，而且是个迷宫，原地不动是不会回血的。这让续航成了一个难题，要做好回复的准备，升级后角色血量也会自动回满。

需要二段跳的高台与藤蔓遍布珊

瑚林各处，不少收集要素都要今后拿到冒险道具后才能回来补全。不过还是建议初访这里时尽可能把能去的地方都点亮，方便今后的完美探索。此外，宝箱也开始藏在比较隐秘的地方，比如树后、阴影处、高低差位置等，注意绕到这些通常不会探索的位置查看，以免遗漏。

珊瑚林上层有个网状的平台，角色是会掉下去的。上面还有不少远距离攻击的敌人，建议善用高速移动来击杀。来到深处后遭遇的瓜拉尼加蟹是一种比较棘手的强敌，弱点为打属性，会吐出毒雾，身上最好备有足够的解毒药。在它喷毒时发动高速移动或防御，成功率非常高。

在探索途中会救出漂流者柯伦侯爵与基尔戈，之后点亮水晶石，来到湖边进入 BOSS 战。

BOSS

塞尔班陆龟

等级 13

弱点为头部与尾巴，其他位置很难打出伤害，尽量绕后打尾巴会比较安全。绕后时 BOSS 常常会跳起调整位置，看准时机发动高速移动就能继续回到背后。另外稍有不察就会中毒，高难度下如果没有足够的解毒药，会十分被动，若不幸失败，可以直接回据点，在漂流者基尔戈开的诊疗所调配解毒药。

最棘手的攻击手段为背部喷



出的毒泡和张嘴发动的毒息攻击，BOSS 血量下降得差不多时就对准它的尾巴，用 EX 技能一波带走吧。

●隆起珊瑚林

继续前进，在海盗的尸体上得到冒险用品“攀绳手套”，打开道具选单并在冒险用品项目下装备好，就可以攀爬上藤蔓了。推倒桥后千万不要忘了桥下的宝箱里有技能书，还可以打开一条通往入口的捷径。继续探索至新景点“七色瀑布”就会发生剧情，要求亚特鲁等人直接传回据点。

●漂流村

进行迎击战前，先与漂流者基尔戈对话，诊疗所正式开张，可以在此配药。把手头的武器尽可能强化，准

备好一切后与多奇对话，开始首场迎击战。

在迎击战中拿到 S 评价可以获得一些珍贵的物品，之后可以在演习中无限挑战。就算暂时没打出 S 评价，也可以等到游戏后期再回来完美。S 评价通用的达成方式请参考“通关后”的“迎击战相关内容”部分。



■迎击战

No01 迎战兽群！

地区	海边	建议 Lv	12
----	----	-------	----

攻略说明

共有 3 波敌人，最后的敌人是谢博海狗，贴身战斗时要注意它的连续攻击。

S 评价所需分数 80000

●隆起珊瑚林

快速传送到“隆起珊瑚林·中间”的水晶石，继续探索未知的世界。巨大的藤蔓墙上左摇杆推左并按 ×/L 键可以快速攀跃，间隔的 2 片藤蔓间也需要用这种方法通过。来到中间有个深坑、有大片藤蔓需要横向攀爬的地

方，记得要跳落深坑，里面有不少收集要素。坑下在小瀑布前后各有一片藤蔓可以爬到上层，都会发现新的宝箱与采集点，其中一个还是食谱，注意不要遗漏。

碰触最深处的水晶石后，继续前进就会进入 BOSS 战。

BOSS

克拉里昂蜥

等级 14

战斗开始时敌人在狭窄的树干上，很难在攻击的同时进行有效回避，所以本战相当考验玩家发动高速移动的技巧。看 BOSS 使用毒舌、旋风等攻击的瞬间发动高速移动，再逼近 BOSS 并输出，直到将其血量削减到 60% 以下，就会把我方震落并倒吊在树干上，攻击方式与之前类似。继续输出，让它也掉落平台。

此后 BOSS 会偶尔进入无敌的隐身状态，召唤一些杂兵，还会使用带毒属性的消化液攻击，一定要做好解毒的措施，可以带解毒药或



佩戴白蛇护身符。绕后是相对比较安全的打法，但要注意其隐身后会调整自己的位置，找到机会再次绕后吧。

本战使用亚特鲁的技能“冲天陀螺”会产生由下至上的多段攻击，非常有效。

●远鸣海滩

BOSS 战后继续前进，抵达这个新地图。海鸥怪物会先升空转一圈再下落冲刺，过早攻击比较难命中，最好趁它冲刺时使用高速移动或防御。中央有大树的平台需要稍微绕行一下才能登上去，能够发现新的景点。

救出海滩旁的漂流者凯特琳后，自动回到漂流村。

●漂流村

开放凯特琳的工坊·武器设施功能，玩家可以进行“冶炼”了，首先

需要按提示将亚特鲁的短剑冶炼为长剑。第一次必须要强化到 MAX 之后才能冶炼出新武器，此后就没有强化的要求了。玩家要积极进行武器冶炼，因为整个游戏中会出现 3 次角色在剧情后自动更换武器的情况，如果忘了冶炼出最新的武器，玩家将无法集齐游戏的所有装备。

准备离开时船长叫住亚特鲁，并交给他一个必要任务“建设监视塔”。出发前到布告栏查阅一下新的支线任务吧。

■支线任务

No04 制作小船			
委托人	漂流村	期限	中
内容	拉特加树脂 ×3	报酬	皮手套

攻略说明

·拉特加树脂可以在隆起珊瑚林西南上层的采集点低几率获得。传送到“不知名海岸·野营地”，进入珊瑚林后左转即可抵达。注意必须是黑色树干带黄色树胶的采集点才有可能掉落。可能需要多刷几次。

·交付素材给多奇，选择“枝干少的木头→底部→船桨”，回答正确可以额外获得成熟椰子 ×5。

No05 裁缝练习			
委托人	爱丽丝	期限	长
内容	粗厚皮革 ×3	报酬	黄金斗篷

攻略说明

·一般到这里已经拥有大量低阶素材，直接在仓库用薄皮革 ×10 交换出来吧。

·任务完成后，裁缝店的装饰品会增加。

No06 扫荡舒帕虫			
委托人	漂流村	期限	长
内容	讨伐舒帕虫	报酬	生命灵药

攻略说明

·与船长对话了解任务详情。

·怪物群位于不知名海岸，先后后推进一些主线，进入大峡谷流域后立刻从小路的黄色出口回到不知名海岸并往左走就能找到。

·舒帕虫群的数量与血量都略多，最好吸引它们聚集到一起，直接用 EX 技能清场。

·向船长报告。



●不知名海岸

为了完成必要任务，首先传送到“不知名海岸·野营地”，之后来到主线图示的目的地，调查拦住路口的土石（需 8 人）后通过，进入大峡谷流域。

●大峡谷流域

首先在小路上左转，完成上文提到的支线任务 No06。然后原路回到流域继续前进，发生剧情，北侧的迷雾里有异形怪物，目前是没法打的，不要回头，迅速离开该区域吧。

共有 3 个需要调查的主线任务点，

直接在地图上查看方位就好。分别为岩石、漂流物与大树，除海滩上，北侧与东北侧出口各有 1 个。寻找途中会遇到漂流者胡麦尔，但他并不打算与亚特鲁一起行动，冷酷地离去了。在

洞穴的野营地休息一晚，亚特鲁又一次看到神奇的梦境。翌日继续前进，会发现一处监视塔，调查发现了前人的笔记，提到古代种这种神秘的生物。

这张地图最棘手的敌人是山道上的施朋草，血厚攻高，要善用高速防御与高速移动才能顺利击杀，是此阶段练级练手的最佳对象。

调查完 3 个任务点后，直接传送到漂流村并与船长对话，完成必要任务。此后就可以通过交付材料去强化漂流村了。

探索

·瀑布钟乳洞

在大峡谷流域的海滩西南侧有一个绿色地图图示，沿细长道路抵达所示位置会发现一位漂流者走进了瀑布钟乳洞。洞内一片漆黑，不

宜久留。

进入后点亮水晶石，直接左转下坡就会发生剧情，回收妮亚修女后可直接离去，等得到冒险用品“夜光石”之后再探索吧。

●大峡谷流域

漂流村的建设剧情后，村子也越来越像样了，亚特鲁等人继续出发，完成自己的职责。

这次先传送到“大峡谷流域·野营地”，之后往高处北侧出口出去，进入高原区，继续往北直到抵达黄色出口，进入新的区域群兽之丘。

●群兽之丘

前行一小段就会发生剧情，攻击属性为“射”的胡麦尔加入队伍，胡麦尔现阶段最好用的技能是会打出硬直的“罪恶袭击”，建议装到最趁手的位置。群兽之丘有 2 个主线任务点，其中东南方的任务点被虫窝所阻挡，只能优先选择北方那个。在野营地休息后，就可以进入新的地图。

另外，胡麦尔加入后，就可以清

除在大峡谷流域西侧堵路的大石（需 10 人）并获得里头的宝箱了。宝箱里是可以提升 SP 槽上限的鬼神灵香，立刻用掉吧。

●侵蚀谷

越是深入，视野就越黑。沿路需破坏墙上的水晶得到光

源。蝙蝠与蜘蛛型的敌人会因为水晶的光而眩晕，可以利用这一特性降低战斗消耗。另外在漆黑一片的水道中有一种 35 级的波尔弗罗蛙，它们是被动类敌人，未受攻击的情况下不会动弹，现阶段千万不要对它们出手。调查路上的蓝点图示，会发现海盗的尸体并获得海盗的笔记，切勿遗漏。

由于洞窟过于昏暗，还没拿到冒险道具的情况下建议先直线前进，不要费时探索。如果看不清左下角的小地图，建议按↓键打开整个地图来查看路线。一路前进，点亮水晶石“侵蚀谷·中间”时，小佩罗会通知迎击战 No02 开始，此时最好先回漂流村把迎击战打了，否则很快就会刷掉。之后再传送回“侵蚀谷·中间”的水晶石，继续前进会进入 BOSS 战。



■迎击战

No02 来自碧海的使者!		
地区	海边	建议 Lv 22

攻略说明

共有 4 波敌人，甲壳类居多。最后一波会出现 2 只爪拉尼加蟹，最好提前有意识地把战场移到海边，萨哈德的 EX 技能也要留到这个时候再用。

S 评价所需分数 85000

BOSS
隆布留砂虫 / 成虫

等级 20

根据难度的不同，冒出地面的砂虫数也不同，最多可达 4 只。一般以头槌、横扫、消化液来攻击，一旦潜入地底还会对当前操作角色实施偷袭，建议一直保持回避动作来移动。

用技能或胡麦尔的蓄力攻击可以打破墙壁上的水晶获得光源，锁定 BOSS 的位置。



打掉 4 条砂虫逼出成虫，成虫多一个大范围的放射性光线攻击，需要尽快移动到它背后去躲避。

●侵蚀谷

战胜 BOSS 后从宝箱中获得冒险用品“夜光石”，马上装备，昏暗的洞窟就会亮起来，探索也变得方便许多。此时先去回收之前没能拿到的一些宝

箱，但对上波尔弗罗蛙时，目前还是无能为力。

经过外部山道绕进地图的最深处，点亮水晶石后，继续前进会展开 BOSS 战。

BOSS 格鲁冈毒蛛

等级 23

擅长各种异常状态的大蜘蛛，一周目到这个时候身上的药物不算充足，因此吃药也成了一种奢侈。如果中了麻痹之类的状态，干脆就换人等待自然恢复吧。小怪也会施加暗黑状态，一定要先击碎周围的水晶使之晕眩，优先把杂兵清掉。

BOSS 血量削减至 50% 以下后会使用更强的攻击，尤其是大范围的毒雾与正面的快速踩踏非常棘手，



如果对高速移动与防御还不够熟悉，看到它使用踩踏时最好拉开距离，事先也要准备好解毒的手段。

●日出海滩

BOSS 战结束后获得燃石，继续前进离开侵蚀谷，来到日出海滩。这里没有敌人，走之前先逛一下，沙滩边有个新景点。救出漂流者蒂娜后会直接回到漂流村。

●漂流村

仓库升级为交易所，可以交换出重要的“空瓶”与“驱虫香”了。把 BOSS 战获得的燃石交给武器工坊的凯特琳，能够冶炼出新的武器与制作防具，如前文所说，本作有可能因为剧情而遗漏武器的收集，此处要尽快把胡麦尔的武器猎兽枪冶炼出来。



剧情后得到的驱虫香可以打开群兽之丘被虫窝堵住的道路。驱虫香算是比较奇特的消耗品，保持身上有 5 个左右为佳，进行夜间探索时建议储备更多。另外交易所的稀有品“赌徒的硬币”可以增加稀有道具的掉率，有条件的话可以装备一个。

探索

·迎风丘陵

不知名海岸西侧的堵路岩石（需 11 人）已能打开，可以优先探索“迎风丘陵”与“水源瀑布”。一路攀上迎风丘陵的最高处会发现新景点，山腰的入口则通往水源瀑布。

·水源瀑布

瀑布底层需要用驱虫药才能进入，空地上有大量宝箱与采集点，是现阶段最容易获得铁矿石的地方。毕竟刚刚得到燃石，玩家正好就缺

冶炼新武器的铁矿石。不过更深处的地下水脉在现阶段是不能探索的，获得冒险用品后再来吧。

·瀑布钟乳洞

装备夜光石后，就可以前往瀑布钟乳洞完成探索了。洞内是两层结构，非常容易从上层掉落，而且就算装上夜光石也还是昏黑一片，建议调出小地图来确定行进路线。上层最深处是矿脉景点，能够获得不少的矿石。

■支线任务

No07 寻找海盗的宝藏

委托人	蒂娜	期限	长
内容	寻找宝藏	报酬	苍蓝调合书《甘》

攻略说明

- 与蒂娜对话，得知任务内容。
- 此任务可在之后的主线中顺便完成。
- 宝藏位置在长角海岸的景点“蜂塚”附近，激活景点后调查地上的石块即可获得。

No08 美味餐点

委托人	柯伦侯爵	期限	中
内容	香煎鱼	报酬	防御灵药

攻略说明

- 与柯伦侯爵对话，得知任务内容。
- 此任务可在之后的主线中顺便完成。
- 香煎鱼的食谱在修朗丛林地带的宝箱中。宝箱前有虫窝，需要使用驱虫香。
- 到手后立刻回村制作并交付，以防主线剧情后过期。

No09 黑夜怪物

委托人	多奇	期限	长
内容	击败狼群	报酬	稀有材料套组

攻略说明

- 与多奇对话，得知任务内容。
- 传送到“不知名海岸·野营地”，调查帐篷，选择“展开夜间探索”，即可在夜晚进入隆起珊瑚林。离开迷宫或返回野营地帐篷，可解除夜间探索。期间无法使用地图的快速移动。不但敌人密度高，宝箱与采集点都与白天的有所不同，注意不要遗漏。另外，同样有些需要拿到特定冒险道具才能得到的收集要素，可以今后再来。如果按照前文的顺序进行攻略，这里玩家已经从宝箱中得到了吸收 HP 的血獠牙。在无法恢复 HP 的夜间探索里，吸血饰品是保证续航的必要装备。
- 在森林深处击败狼群，由于在比较狭窄的地形战斗，注意使用大范围技能。推荐亚特鲁的“剑光一闪”，搭配吸血饰品就相当安全了。消灭狼群后继续前进，直到离开地图，提示结束夜间探索。
- 向多奇汇报，完成任务。

●群兽之丘

传送到“群兽之丘·北侧野营地”，往东南前进至虫窝位置，使用道具驱虫香就能打开左边的道路，激活南侧的野营地并发生剧情。继续前进就可以进入新地图修朗丛林地带。



探索

返回到群兽之丘有两堆虫窝的道路，这次用驱虫香打开另一侧。沿路前进，南侧的出口连通新区域“长角海岸”，然后从海岸可以进入“水与森林之丘”。考虑到漂流者与支线任务，建议玩家优先探索这 2 个区域。

·长角海岸

在这里可以在景点完成支线任务 No07 并发现漂流者瑞亚。之后要在隔壁区找到皮卡多，瑞亚才会跟玩家走，位置请参考地图上的绿色问号图示，需要从小山上绕进去。注意地图上的蓝点图示可以拿到海盗的笔记。救回瑞亚后会自动回到漂流村，农场系统解放，播种即可在农田上种植农作物。

·水与森林之丘

传送到长角海岸，从海岸进入水与森林之丘。目前这里的敌人还十分强，不要勉强与之战斗。从这个入口可以很快抵达绿色问号图示的障碍物树木（需 12 人），这才是我们的目标。

优先点亮这里的水晶石、解锁野营地并救出漂流者蜜拉吧。另外，水与森林之丘的深处有一个巨大的遗迹状建筑，注意有 1 个宝箱藏在建筑的最顶部。

在漂流村与蜜拉姐对话，可以请求她制作“清爽蔬菜汁”，但需要的材料很多，应该要等到农场丰收了。注意，蔬菜汁也是收集要素中的“料理”之一，千万别忘了。

●修朗丛林地带

完成上述探索后，传送到“群兽之丘·南侧野营地”，进入修朗丛林地带会立刻救出漂流者艾朗。

注意在泥沼地形里行动缓慢且无法跳跃，现阶段来说是十分危险的，路上的收集就先放在一边吧。不过在

第一个区的西侧可以攀上藤蔓、通过虫窝并获得“食谱·香煎鱼”，到手后要立刻回漂流村把支线任务 No08 完成。

接近中段的水晶石时，迎击战 No03 发生，把水晶石点亮后，赶回漂流村一趟吧。

■迎击战

No03 统领大军的王者

地区	山	建议 Lv	27
----	---	-------	----

攻略说明

战前最好强化一下漂流村。共有 3 波敌人，中途最麻烦的是威尔海星与施阴草，会快速摧毁我方防御设施。最后的头目为毕夫泰利查蝠，攻击模式与此前的 BOSS 战相同，一定要小心它的下砸攻击。

S 评价所需分数 65000

●修朗丛林地带

传送到“修朗丛林地带·中间”的水晶石，前进为 BOSS 战。

BOSS

麦加曼德拉树

等级 26

弱点并非树木本体，而是地上的果实。壳子闭合时无法造成伤害，得等它露出光亮部位才行。使用亚特鲁的范围攻击技能“剑光一闪”能同时击中多个果实，十分有效。

BOSS的范围攻击相当难躲，会不断挥舞树枝并吐出光球，带有追踪效果。砸落果实这招也特别棘手，小范围冲击波很容易波及我方。



不得不回复HP时建议先跳到外围的小岛上，这样回复后所处的位置比较安全，不那么被动。

●修朗丛林地带

BOSS战后获得冒险用品“浮筒鞋”，穿上就可以在泥沼上走动并大杀四方了。这张图常常会聚集大量的敌人，亚特鲁的横扫神技“剑光一闪”可以带来无比爽快的战斗体验。

继续前进至主线图示处，发现奇

怪的人影。之后的探索中会发现新景点，需要用驱虫香开路。而在宝箱中可以获得“探索心得《森》”，使用后增加冒险用品装备数，务必要拿到。

到达最深处的水晶石，又是一场BOSS战。

BOSS

勒士比苏斯

等级 28

BOSS一开始会潜在泥沼中，背上的6个黄点是它的弱点，在黄点不破的情况下无法对本体产生伤害。潜水后有时会急速上浮并砸落水中，造成带伤害的水波，要看准时机使用高速防御。

因为BOSS会在水中游动，最好使用带追击效果的技能，比如兰可莎的“闪电冲锋”。等到6个黄点均被破坏，它就会上岸，上岸时它可以攻击它的身体部位。一段时间后它再次进入泥沼，周而复始。



注意在施展放电攻击前，它身上的鳍会发光。血量拉低到一定程度后，它会在岸上来回奔跑，发动高速移动追击，或是直接使用EX技能将它击溃吧。

●奇岩海岸

若继续推进奇岩海岸的剧情，部分支线任务会失效。此前一定要把胡麦尔的武器冶炼成最新的猎兽枪。

在奇岩海岸救出岩石后的漂流者里席特，小佩罗紧急召集亚特鲁等人自动回到漂流村，没想到胡麦尔却中途消失，离开了队伍。

●漂流村

漂流村内接连发生了伤

人事事件，可在仔细调查之前，兽群再度来袭。前往主线图示处，剧情后开始一场必须要打的迎击战。



■迎击战

No04 突击！异形怪兽来袭！

地区 海

建议 Lv 29

攻略说明

共有4波敌人，最后一波的头目为阿伐洛德拉基，非常难缠，EX技能一定要留给它。它的攻击模式与此前的BOSS战类似，弱点依然在头部，现在亚特鲁也会“冲天陀螺”等能够直接打到高位的技能了。注意若站在头目的正前方，它会用威吓将己方推开，还会发动大范围火焰攻击。

S评价所需分数 65000

●漂流村

夜晚的温馨剧情后获得“食谱·咸派”。翌日起身，众人发现柯伦侯爵不知所踪，纷纷开始寻找线索。

先到海边与萨哈德对话，然后调查栈桥边浮着的绳子，再度与萨哈德对话，发现之前制作的小船不见了。

为了追回擅自出海的侯爵，亚特鲁离开村子，发生剧情。

●白滨岬

直接传送到“白滨岬”的水晶石，一路跑到最深处的主线图示。发生杂兵战：欧凯拉鱼×4。它们会不断进行冲刺，还是比较麻烦的，最好用一发EX技能全部带走。

胜利后目睹海面上惨烈的一幕，之后自动返回漂流村。

●漂流村

按照地图的主线图示，与集会的基尔戈医生、洞窟里的里希特和巴巴罗斯船长以及高处的胡麦尔对话，获得线索。接着从入口离开村子。

●不知名海岸

剧情后，调查附近的树木。

●漂流村

终于发现了凶手的真正身份。前往主线图示处，揭开他的真面目吧。为了抓住逃走的凶手，亚特鲁等人迅速离开村子，在鸚鵡小佩罗的指引下直追犯人。

●不知名海岸

按照地图上的主线图示不断前进，在水晶石之后的空地发生BOSS战。

BOSS

基尔戈·魏斯曼

等级 29

首位人形BOSS，武器为钢丝，攻击力高得惊人，是高难度下的一大劝退点。

远近距离的攻击方式花样繁多，且附带异常属性失血，事前一定要准备好止血药。每一种攻击的前摇动作都比较明显但非常快，一看到他抬手就立刻回避，高速移动的成功几率很高，必须掌握发动高



速移动的时机才能顺利输出。此外，BOSS还会在地上布置陷阱，在陷阱消失前要小心自己的站位。

●不知名海岸

战胜BOSS后回到船长倒下的位置并救出漂流者葵娜，本章结束。

第三部 越过钢盔岩

●巨树寺院

终于可以操作本作的另一位主角“丹娜”了。身在古代的丹娜有独立的装备与等级，可多周目继承。另外，因为拥有理法具“始祖鸟翅膀”，丹娜可以二段跳，获得的素材会直接成为亚特鲁的所有物。

按顺序与巨树寺院1楼的珊娜、塞西莉、粉头发的少女→2楼的兀格娜姐→1楼的亚朵拉对话，然后选择“出发前往大峡谷”。

●大峡谷

峡谷内每过一段时间就会刮起飓

风，需要躲在石块后面等候。战斗基本没什么难度，一路前进至最深处，剧情后会再度回到现代亚特鲁的视角。

●漂流村

亚特鲁从梦中醒来，前往集会所发生剧情后来到武器工坊附近，交易所的“珍品”类别新增“礼物”，此后可通过送礼去解锁角色的好感事件。

继续前进至最高处的墓碑附近与兰可莎对话，众人商量今后的去向，一致认为需要跨越巨大山脉前往岛屿北部。艾尔朗的“工艺店”开张，可制作手臂防具、配件和分解道具。

■支线任务

No10 祈愿树

委托人 萨哈德

期限 长

内容 寻找祈愿木

报酬 白肉×10

攻略说明

- 与萨哈德对话了解任务详情。
- 此任务可在之后的主线中顺便完成。
- 祈愿木在钢盔岩的中层位置。
- 交付给萨哈德。

No11	调合新药		
委托人	里斯特	期限	长
内容	光泽粘液 × 1、光辉草叶 × 1	报酬	奋迅水

攻略说明

- 两种素材都可以通过打倒水与森林之丘的敌人“赫米特冈草”获得，从野营地一下来就有不少。但周围有等级高达 56 的小恐龙，现阶段一定要避开它们。
- 交付给里斯特。

No12	讨伐阿基阿基拉鸟		
委托人	漂流村	期限	长
内容	讨伐阿基阿基拉鸟	报酬	力量灵药

攻略说明

- 与艾尔朗对话了解任务详情。
- 直接传送到“大峡谷流域·野营地”，地图上已经标出位置了。阿基阿基拉鸟等级为 32，弱点为射属性。
- 向艾尔朗报告。

●大峡谷流域

传送到“大峡谷流域·野营地”，前往高原，往通往群兽之丘的出口靠近。在岔口处会发生剧情，发现新的道路。沿着树干前进，就能来到新的区域了。

●古代种间谍

通过树干来到峡谷对岸，一路攀着藤蔓前进。现阶段遇到的古代种是无法彻底击败的，无视它们直接往前冲吧。来到野营地，点亮水晶再睡一觉，就可以正式进入本章的核心地图钢盔岩了。

●钢盔岩

如果之前接下了支线任务 No10，

此时就可以在地图上看到任务位置，但注意祈愿木的位置是在钢盔岩的中层，暂时还无法抵达。

这里特别棘手的怪物是札斯蝎，高攻高防无弱点，情况危急时可以选择最安全的绕后打法。

路上遇到古代种依旧要直接避开，这张图的山道较多，使用萨哈德的技能“大撞角”效果奇佳。路上小佩罗会提示发生迎击战，但最好继续推进一段，到山腰的小屋前点亮水晶石并调查了小屋之后再回去。调查了小屋内的花瓶、书桌上的记事簿与书架后，就可以先回漂流村打迎击战了。

■迎击战

No05	来自漆黑深海的使者		
地区	海	建议 Lv	32

攻略说明

尽可能把昏昏铜锣装上。共有 4 波敌人，后期的瓜拉尼加蟹出现后，需要操作萨哈德尽快击破，否则其他杂兵会趁机入侵。

S 评价所需分数 70000

●钢盔岩

迎击战后，传送到“钢盔岩的小屋”，把快捷通道的桥和梯子放下去后，继续往中层的深处探索。

在水晶石前不要忘了走岔路去回

收祈祷木，完成支线任务 No10。注意拿到祈祷木后继续下行会有梯子与宝箱。

点亮深处洞前的水晶石后做好准备，进洞会发生 BOSS 战。

BOSS

阿伐洛德拉基

等级 32

包括迎击战在内，这是第三次与它战斗，除了等级与属性值有所提升外，攻击方式并没有太大的变化，相信大家都不再陌生。

它的弱点在头部，位于它正面会进行威吓把己方推远。血量削减到 50% 以下时，还会增加大范围喷火的攻击，火球落地后会带起冲击波，看到它的前摇动作立刻接近它



即可规避。输出至它倒地的时候，就是发动 EX 技能的最好机会了。

●钢盔岩

战后自动回到小屋，攻击属性为“打”的莉歌塔加入队伍，她的野性旋击可以让敌人浮空并不断受到伤害，建议放到最趁手的位置。然后直接飞回据点漂流村。

●漂流村

剧情后来到集会所，莉歌塔的前辈鲸头鹤正式定居村子。给它喂不同种类的鱼会回礼，还会参加村子里的迎击战。

●大峡谷流域

传送到“大峡谷流域”的水晶石，前往主线图示的位置。走沼泽左侧的小道，进入海滨区域，然后立刻左转

往西侧前进。来到有吊桥的位置后，发起支援请求（需 11 人），沿路抵达新地图。

●西麓高原

高原往北前进，往上攀登就会发现主线的目的地古王严窟。

路上的弗士迪萨猿体型庞大，攻击力也十分高，拍击胸口后会发动连续数次的乱舞攻击，场面一乱很容易被拍死，现阶段尽量一只只引过来围殴，切勿陷入群战。

●古王严窟

调查洞窟中央的采掘地点，得到太阳钢原石。

探索

从古王严窟出来回到西麓高原，往右继续向高处前进，可以在一场杂兵战后救出漂流者奥斯汀。附近的绿色问号图示则是新景点。

●漂流村

带着太阳钢原石回到漂流村，开始打造新的武器。期间发生游戏的第

一场镇压战，并且是以发布任务的形式出现的，与多奇对话并选择“展开镇压战”即可开打。

■镇压战

镇压！丛林地带		
地区	丛林 1	最终期限 -

攻略说明

镇压战的规则要比迎击战更为直接，点起火堆之后周围的敌人会大幅弱化，然后再去击败各个兽巢与最后出现的 BOSS。系统篇也曾提及，要在镇压拿到 S 评价，需要 650000 分，可以在之后提升了人物好感度和角色等级后再来重打，每一场都是一样的套路。这场战斗里有许多弱点为斩的敌人，用亚特鲁杀过去吧。BOSS 是毕夫泰利查蝠，看着高达 40 级，实际上并没有 40 级的实力。注意在场景狭窄处遭遇它时要小心闪避它的下压攻击。

镇压战中，只有这一场是必须在主线中完成的。玩家可以在任意时候完成之后的镇压战，在主线流程就不再一一提及了。请参考“通关后”的“镇压战相关内容”部分。

●漂流村

完成首场镇压战后，终于得到太阳钢强化过的新武器，拥有击败古代种的力量了。此时正好再次发生必须

完成的迎击战，准备好后与多奇对话，狠狠地揍这帮古代种一顿吧。

庆功会后，也别忘了完成新的支线任务。

■迎击战

No06	凶猛古代种再现！		
地区	山	建议 Lv	33

攻略说明

共有 5 波敌人，攻势非常猛烈，战前要多放些诱饵拖时间，以防防御栅栏被攻破。龟型古代种札卡巴尼欧斯的弱点在头部，也会使用威吓将正面的我方角色推开。最后的头目又是阿伐洛德拉基，这已经是第四次对上它了，小心它的喷火应该就不会有太大的问题。

S 评价所需分数 120000

■支线任务

No13	测试试作品性能		
委托人	艾尔朗	期限	长
内容	测试装备	报酬	暴龙肩甲

攻略说明

- 与艾尔朗对话了解任务详情。
- 把铅色肩甲装备到身上，直接传送到“钢盔岩·半山腰”，回头往西侧的山洞前进，击败里面的红色龟型古代种。重复 2 次，任务完成。
- 向艾尔朗报告。

No14 向神祈祷

委托人	妮亚修女	期限	长
内容	前往迎风丘陵	报酬	疗愈药水

攻略说明

- 需要救出妮亚并去过迎风丘陵才会触发。与妮亚修女对话了解任务详情。
- 准备好后再次与修女对话，选择“前往迎风丘陵”即可开始任务。带着她前往地图上的目的地。如果 HP 不足，回到修女身边就能回复。注意若两人离得太远，修女会无法跟上来。

●钢盔岩

完成上述支线后，传送至“钢盔岩·半山腰”的水晶石继续未完的探索。在前次 BOSS 战的那个空间内有一只咪西，地图上呈现为黄点图示，

喂它料理的话会回礼，与本作白金息息相关。

之后一路前进至最顶端的水晶石，迎战本章最后的 BOSS 战。

BOSS
基厄士邦

等级 35

BOSS 会一直飞来飞去，非常烦人。就算靠近它，近距离攻击也很难够到，异常状态攻击还会大幅带走我方的血量。

亚特鲁的技能“龙卷剑”与“剑光一闪”在本战是比较有效率的伤害手段，兰可莎的远距离技能也十分有效。BOSS 靠在悬崖边时，攻击方式比较单一，前摇也明显，比



较好躲，但后期连续喷火时地上可站的位置很少，要看准带起的冲击波位置，小心移动。

●钢盔岩

击败 BOSS 后来到山顶，终于看到了钢盔岩另一面的壮阔风景。大段的剧情后，胡麦尔自带新武器归队，本章也到此结束。

第四部 失落世界

●钢盔岩

继续前进，马上就会抵达新地图“天崖山道”。点亮天崖山道的水晶石后先回漂流村一趟，解决些支线任务吧。

■支线任务

No15 给师父的奉献

委托人	莉歌塔	期限	长
内容	与金刚王战斗	报酬	师父的招式

攻略说明

- 与莉歌塔对话了解任务详情。
- 准备好成熟芒果，传送到“隆起珊瑚林·最深处”，进入远鸣海岸把巨石（需 14 人）移除，继续探索的同时接近任务点，还会发现新景点。
- 把成熟芒果交给金刚王后，需操作莉歌塔独自与它战斗。毕竟是指导战，金刚王的招式前摇很明显，相当容易发动高速移动与防御，但要注意 HP 的回复。
- 战胜后莉歌塔学会“螺旋俯冲”。

No16 新来的不知去向

委托人	瑞亚	期限	中
内容	寻找皮卡多	报酬	茄子 × 10

攻略说明

- 与瑞亚对话了解任务详情。
- 村内会直接标示出相关地点，海边→监视塔 2 层→洞窟内调查 3 次完成。
- 任务完成后，农场的生产力会上升。

No17 营养百分百的肉料理

委托人	蜜拉姐	期限	中
内容	原始肉 × 3	报酬	食谱·肉与蘑菇

攻略说明

- 此任务可在之后的主线中顺便完成。
- 原始肉是龙型古代种的掉落物，第五部剧情开始后，还能直接在交易所交换。
- 交付给蜜拉姐。

●天崖山道

传送至“天崖山道”的水晶石，漫长的山道与洞窟探险开始了。

强敌葛班狄的弱点是打属性，需要打破外壳之后才能正常输出，建议多使用莉歌塔的神技“刚爆三段”，简单粗暴。第二次进入洞窟时，新景点附近的龙型古代种等级高达 45，最好激活景点就直接走人，不要贸然挑战。离开山道后抵达新地图。

●寺院参拜道

往前走一点就会抵达野营地，剧情后切换到古代丹娜的视角。

●王都艾居亚斯

按主线图示依次与塔门前的卫兵、勒斯特尔→西侧的执政官对话，然后下楼梯发生双胞胎的剧情，最后进入卫兵守着的塔门，前往最北侧的耶坦尼亚王宫，与德兰卫兵长对话选择“进入王宫”。剧情后，视角切回到现代的亚特鲁。

●寺院参拜道

从野营地出发，前进至新地图。

●提提斯原始林

这张地图的一些宝箱要从高处跳

下才能拿到，另外也有需要二段跳才能抵达的位置，暂时还无法获得。强敌夫拉雷欧巨蚁一旦发现我方就会俯冲过来，用射属性攻击快速把它打下来吧。一旦敌人聚集起来，情况就会十分被动，注意不要被围攻。

一路前进到水晶石附近发生剧情，出现了一堆可爱的小龙。莉歌塔激动得暂时离队，点亮水晶石后先不要着急，打打杂兵蓄好 EX 量表再跟着进入洞窟吧。

●古代种巢穴

靠近昏迷的莉歌塔，剧情后归队重整。紧接着就是一场杂兵战。敌人大大小小多达 8 只，场面比较混乱，最好用 EX 技能速战速决。战斗后自动回到洞窟外。

●提提斯原始林

龙型古代种开始出现。进入原始林后，战斗难度变得越来越高，如果没有掌握好高速移动与防御会比较吃力，多准备些料理吧。小佩罗通知迎击战开始，先集齐 3 个原始肉再飞回漂流村，完成支线任务 No17。之后穿越森林，就会来到新地图大平原。

■迎击战

No07 蠢动的旧世界居民

地区	海	建议 Lv	37
----	---	-------	----

攻略说明

共有 4 波敌人，中段的软体怪散布比较广，最好以亚特鲁的“剑光一闪”去大范围压制。最后一波会接连出现 6 只葛班狄，必须用打属性技能打破外壳才能造成正常伤害。推荐操作莉歌塔并使用崩解率高的技能“刚爆三段”。

S 评价所需分数 90000

●潘盖亚大平原

非常广阔的地图，徘徊着等级高达 80 的超大型古代种，所幸它们是性情温和的被动型敌人，只要不主动出击就好。地图上还有会 2 种主动攻击的龙型古代种，彼此的距离较远，可以试着越级挑战，逐一击破，经验也相当可观。

47 级的贝欧达兰攻击力非常高，高难度下能用连续啄击一套带走，而且其吼声还附带了麻痹效果，挑战前最好做些应对准备，如果药不够，就直接换人操作吧。这张地图还可以站

着不动回复 HP，是个练级的好地方。

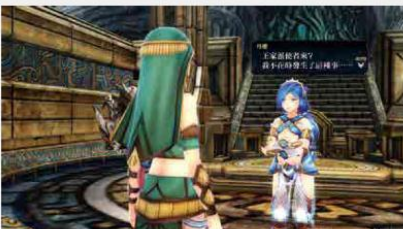
在新景点“长老树”的根部有一条沿着山崖的小道，尽头是个藏得比较深的宝箱，很容易遗漏。一直前进至尽头主线图示的野营地，发生剧情后，调查正在共鸣的水晶石就会进入古代丹娜的视角。

●巨树寺庙~王都艾居亚斯

离开室内来到正门，往东走前往主线图示处。

注意从这里开始，古代耶坦尼亚就会出现耶坦尼亚任务。完成任务可以累积丹娜的德望，打开地下圣堂的大门。后经由提提斯参拜道来到多瓦尔大道，在多瓦尔大道会出现蓝色感叹号的图示，那是理力的淤塞，调查并解决掉就能解放气息精灵金亚。

最后抵达王都艾居亚斯的水晶石，种树后切回现代亚特鲁的视角。



耶坦尼亚任务

No01	被遗忘的水道		
委托人	-	期限	长
内容	修复水道	报酬	-

攻略说明

- 调查提提斯参拜道地图上的绿色问号图示，修复水道。
- 完成任务后，在现代篇可以获得提提斯原始林瀑布下的宝箱。

●潘盖亚大平原

沿树干离开野营地，抵达新地图。

●耶坦尼亚王都遗迹

沿树干进入遗迹。遗迹内上锁的门与宝箱都需要在完成后面的耶坦尼亚任务后才能打开，先沿路追上奇怪的人影吧。追着人影登上建筑物二楼会发生一场杂兵战，战后离开建筑物，继续朝着主线图示处前进。

穿过塔堂后就会遇到探险家塔纳托斯。接下来按地图指示前往巨树寺庙的废墟，然后调查旁边的共鸣水晶石，视角切换为古代丹娜。

●王都艾居亚斯

在前往主线图示的过程中会发生剧情，双胞胎之一的希雅希望丹娜为

她寻找捉迷藏的妹妹。地图上会出现新的主线图示，通过塔堂一路往北走，在花坛背后发现蜜雅。

为了找到粉头发的女孩，接下来丹娜回到塔堂，先调查发光的雕像，然后把其他3个雕像也全部点亮，就会出现一条密道，通往地下圣堂·灯火之室。

●地下圣堂·灯火之室

在这里徘徊着一些喜爱用突进攻击的敌人，并且有许多紧闭着的门，需要熄灭灯火台的火才能继续前进。飞翔的火鸟被击败后化为核心飞向大火盆，复活后重新去点燃灯火，一定要抓紧时间熄灭所有火焰。

在迷宫里还可以救出器物精灵艾

咪。此后就可以使用艾咪的商店用理力碎片购买药品与装备了。注意修行者的秘药也可以直接买到，但需要300个碎片。

抵达水晶石，另一条道路吹有飓风，无法前进，直接进入水晶石旁的门，开始BOSS战吧。



BOSS 谷拉吉欧斯

等级 46

常用技能主要有突进攻击与远距离的喷火和踢技，前摇动作都相当明显，多使用高速移动与防御去击破吧。

注意随着血量的下降，BOSS开始使用连续突进，血量越少突进次数越多。火球速度还是比较快的，如果不好判断距离发动高速防御，



可以二段跳直接躲开，专注于防御近距离与突进攻击。

●地下圣堂·灯火之室

战胜BOSS后调查最深处的记录板，之后就会发现捉迷藏的女孩伊娥。剧情后调查最深处被锁着的门，开启“德望”系统。此后可以通过完成耶坦尼亚任务与救出精灵来提升丹娜的德望，进入圣堂的下一层。

来到主线图示处，选择“返回地面”，即可离开并完成必要任务“双胞胎捉迷藏”。

●王都艾居亚斯

完成非主线的耶坦尼亚任务，然后前往主线图示处调查水晶石，种下树苗为现代的亚特鲁打开道路吧。

耶坦尼亚任务

No02	消失于水底的钥匙		
委托人	-	期限	长
内容	寻找钥匙	报酬	-

攻略说明

- 前往王都西南侧的绿色问号图示处，站在水道旁的青年对话，为他找回钥匙。
- 完成任务后，现代的卫兵库大门会打开，亚特鲁等人就可以进去拿宝箱了。

●耶坦尼亚王都遗迹

新的树干连通了道路，亚特鲁可以前往巨树寺院，先把寺院门前的那座水晶石给点亮。

注意在找钥匙的耶坦尼亚任务完成后，藏有3个宝箱的卫兵库大门就会打开。

从现在开始，只要触摸特定位置的水晶石，就会切换到指定的古代时

期。完成后按OPTIONS键打开菜单并选择“意识交替”，即可返回现代。

古代“潘盖亚大平原·野营地”旁有一棵龙树，每过一段时间就会刷新。高难度下，为了突破今后丹娜单挑BOSS的主线剧情，玩家可以抽时间刷一些龙树果实备用。当然了，也可以通过艾咪的商店直接购买回复药。

探索

调查潘盖亚大平原中部的绿色问号上的篝火，然后继续前往新出现的绿色问号处，救出漂流者席薇亚。

●巨树寺院

传送到“巨树寺院·前”的水晶石，正式进入寺院冒险。大多数门都紧闭着，只有调查门前的雕像机关才能开门。

来到蓝点图示处钻密道进入丹娜的房间，然后继续前进。

水晶石旁的门需要激活楼上的左右2个开关才能打开，进入后发生BOSS战。



BOSS 博拉奇翁

等级 40

靠近BOSS时，它主要使用四把剑进行攻击，前摇非常明显，站在它脚下瞄准时发动高速移动是最有效的打法。

早期建议绕到BOSS背后，大部分攻击都无法击中我方。当削减血量至70%左右时，它开始使用火焰喷射攻击，但范围仅限正面。到了40%以下才开始出现难度，BOSS会扭动身体发动大范围的旋



转攻击，此时高速移动的无敌时间并不够用，要专注于发动高速防御。建议血量降低后不要缠斗，用EX技能尽快击溃对手。

●巨树庭园

BOSS战后来巨树庭园，前往肇始大树根部，发现一直在古代梦境中帮助亚特鲁的丹娜居然就在眼前，漂流村也再度陷入危机……



第五部 巨树巫女

●漂流村

剧情结束后，立刻会迎来一场必打的迎击战，“斩”属性的丹娜会在战斗中加入队伍。迎击战后得到“燃石”，交付到工坊可进行新武器的冶炼。之后先清除新的支线任务，与金刚王战斗学习新技能后，就可以继续遗迹的探索了。

■迎击战

No08	来自太古的进军		
地区	山	建议 Lv	40

攻略说明

共有3波敌人，全都是古代种。最后一波开始前丹娜会入队。最后一波会接连出现许多龙种敌人，全部冲着防护栅栏而去，一不小心就会被击溃。难点为多只龙型古代种的围攻，最好能聚集起来，以EX技能一举突破。

S评价所需分数 135000

■支线任务

No18	收集逃生船的素材		
委托人	漂流村	期限	中
内容	鲜艳木材 ×20、粗厚皮革 ×20、铁矿石 ×10	报酬	盗贼手环

攻略说明

- 打到现在应该有许多指定的素材了，如果数量不足，可以在交易所进行交换或兑换。
- 交付给多奇。

No19	送蛋		
委托人	胡麦尔	期限	中
内容	把蛋送回龙巢	报酬	理晶石 ×5

攻略说明

- 与胡麦尔对话了解任务详情。
- 龙巢在“大石柱的风穴”，需要二段跳才能抵达龙巢。在主线获得冒险用品“始祖鸟翅膀”之后再去吧，具体请参考后文攻略中的探索提示。

No20	航海护身符		
委托人	葵娜	期限	中
内容	龙鳞 ×3	报酬	成熟芒果 ×5

攻略说明

- 与葵娜对话了解任务详情。
- 龙鳞是龙型古代种的掉落品，在角色等级到Lv50后，龙鳞的掉率会有所上升。可以装备提升掉率的“赌徒的硬币”去刷。
- 交付给葵娜。

No21	扫荡古拉杜那虫		
委托人	漂流村	期限	长
内容	打败虫群	报酬	防御灵药 ×2

攻略说明

- 与艾尔朗对话了解任务详情。
- 古拉杜那虫群在钢盔岩中层，传送到“钢盔岩·半山腰”即可。此战使用驱虫香可以事半功倍，接下来用大范围技能清扫吧。
- 向艾尔朗汇报。



No22 采集月光草

委托人	漂流村	期限	中
内容	月光草 ×5	报酬	月之泪

攻略说明

- 与里希特对话了解任务详情。
- 开启钢盔岩的夜间探索。传送到“古代种间道·野营地”，调查帐篷即可开始。地图上会以蓝色感叹号的图示注明位置，收集好5株月光草后，前往山腰的小屋休息并结束这次冒险。此后可以随时从“古代种间道·野营地”的帐篷开始夜间探索。
- 交付给里希特。

No23 夺回侵蚀谷！

委托人	漂流村	期限	长
内容	完成镇压战	报酬	大珍珠 ×2

攻略说明

- 与多奇对话了解任务详情。
- 再次与多奇对话，选择“展开镇压战”并完成“夺回侵蚀谷”的镇压战。侵蚀谷拥有比较复杂的地形结构，有一处需要通过水道前往，把握好推进的路线是获得高评价的关键。

与金刚王战斗

手上有成熟芒果的情况下，传送到“侵蚀谷·最深处”并抵达日出海滩。这次是萨哈德与Lv43的金刚王单挑，除了教给萨哈德的技能，其他攻击都很好预判。胜利后萨哈德学会“狂风拳”。

●耶坦尼亚王都遗迹

传送至“耶坦尼亚王都遗迹·王宫前”，前往东北侧长桥尽头的门，丹娜会打开之前被锁上的门，之后可以抵达新地图。

不那么明显的范围旋风攻击。

抵达水晶石后，会再次切换到古代丹娜的剧情。这次切换会出现讨伐古代种的BOSS战，高难度下一定要注意准备回复HP的手段。

●多瓦尔大道

一路前进至主线任务点，发现壮观的始生代大洞，不要忘了顺便救出路上的漂流者。这张地图的强敌是39级的龙种裴尔康，等级看着不高，却高攻高防，与周围的杂兵有着天壤之别，会使用前摇



探索

■漂流者卡修所在的位置。



在多瓦尔大道前进的路上会发现2只龙型古代种堵在藤蔓之下，战胜后爬上藤蔓，就可以救出漂流

者卡修。复数古代种围攻的战斗难度一般都比比较大，建议用EX技能尽快解决掉其中一只。

●王都艾居亚斯

如果药不够的话，建议先去地下圣堂找精灵购买一些。然后操作丹娜前往王都东北侧的出口，来到多瓦尔大道。

●多瓦尔大道

地图不大，却有2个主线点，北侧的主线图示是理力的淤塞，先去救出森林精灵华格迈，直接进入BOSS战。

BOSS

贾冈霸王龙

等级 55

主要以头部与尾巴作为攻击手段，方式主要就是威吓怒吼与连续两次的尾巴扫击，比较单一，还是很好躲的，记得先温存 EX 技能。

战斗到一定程度会进入剧情，丹娜获得森林精灵的力量“地精型”风格，而之前的原始形态也会改称为“宗门型”。此后按下□键就可以变换风格，变换后攻击方式与技能均有所改变，针对不同的敌人切换风格可攻击弱点。不过身在现代的丹娜却是无法转换风格的。



不必多说，地精型自然是克制 BOSS 的。它的血量会自动回满，尽可能维持在它侧面的位置，用地精型瞄准弱点的脚部尽情输出吧。如果 EX 技能留到了现在，自然是最好不过。

●多瓦尔大道

如果前文提到的所有耶坦尼亚相关事件都已完成，BOSS 战后提示地下圣堂的大门开启，可以直接通过地图选单传过去。

另外，此时大地图上会出现 3 处绿色问号图示，其中包括这段古代剧情的 2 个耶坦尼亚任务与地下圣堂第二层的记录板。建议先无视主线图示处的水晶石，优先解决这些内容。



耶坦尼亚任务

No03 巫女的施与

委托人	-	期限	长
内容	交付龙树宝果	报酬	-

攻略说明

- 在多瓦尔大道西侧的树上获得龙树宝果，站在石块上跳斩即可。
- 交付给大道东侧黄点处的雌鹿。
- 完成任务后，现代的潘盖亚大平原会新增景点，附近可以获得龙树果实。

No04 救出耳语精灵

委托人	-	期限	长
内容	救出精灵琳黛儿	报酬	STR+20

攻略说明

- 传送到“地下圣堂·灯火之室”的水晶石，调查水晶石传送到“第一层·灯火之室最深处”。
- 切换为稳重的地精型，就可以在之前无法前进的飓风走廊前进了。来到风扇前调查石碑，就能使其停止。新出现的敌人伊迷司度堤的弱点是地精型。前进时会进入有四个灯台房的房间，注意高台两个灯火之间是用二段跳+闪避直接飞过去的。利用这个特点就能先熄灭上层 2 个灯火，把从下层飞来的火鸟击毙，再熄灭下层的灯火。
- 来到绿色问号图示处，救出耳语精灵琳黛儿。



探索

·地下圣堂·封石之间

直接大地图传送到“地下圣堂·灯火之室”，先调查水晶石传送到“第一层·灯火之室最深处”并调查大门，就可以进入“第二层·封石之室”了，点亮入口的水晶石，今后可以随时传送进来。

在这里，需要利用地精型的能力去破坏有裂缝岩石，解谜要素相当多，颇有老《伊苏》的风味。最初的房间只需要拉动左右两侧的机关就能开启，右侧的机关需要破坏底下的岩石才能调查，这也给了玩家解谜的思路。

此后会遇到堆砌的大量石块，

除了普通岩石与裂缝岩石，还有一种会浮空的发光岩石。普通岩石会遵从重力坠落到下方，浮空岩石则始终保持原位不动。它们的特性也是解谜的关键。注意，不一定是打破所有的裂缝岩石，关键在于创造往上跳跃的道路。一旦失误，可以调查一旁的石碑将一切复位。

查看小地图会发现封石之间的东侧还有一块隐藏区域，目前可以用二段跳加浮空技能强行飞过去，但却无法完全探索，之后得到其他形态后再来吧。

封石之间的最深处发生 BOSS 战。

BOSS

涅卜利提亚

等级 49

其外形与灯火之室的 BOSS 相似，但动作要笨重得多，地精型是克制它的风格，胸腔部分是弱点。

主要攻击方式有带冲击波的突刺、砸地攻击与跟踪型的小型冲击波，这些攻击的前摇都很明显，但因为动作过于缓慢，需要一定时间去适应。血量下降后会增加大范围



砸地攻击，掀起强力冲击波，地面还会有岩块凸起。

胜利后调查最深处的记录板，即可结束封石之间的探索。通过大地图传送回入口，离开地下圣堂。

●多瓦尔大道

完成隐藏任务与地下圣堂的探索后，就可以随时前往多瓦尔大道的主线图示处了。种树后切换回现代亚特鲁的视角，沿着树干与藤蔓组成的新道路，即可进入新地图巴赫斜塔。

●巴赫斜塔

塔如其名，内部是倾斜的，因此可能会引发晕眩感。一路往上爬行，通道比较狭窄且骑士类敌人起手速度

非常快，一发现我方就会立刻突进攻击，最好以高速移动或防御来反制。点亮水晶石后进入 BOSS 战。



BOSS

艾克斯梅迪

等级 43

敌人的攻击力非常高，在高难度下，高速移动与防御一旦失败会直接被打进濒死状态，十分危险。其中最可怕的技能就是两手握住武器后的长时间高速回旋攻击，一看到它抬手就要立刻往后撤。血量下降后，攻击的持续时间也会加长，高速移动与防御的无敌时间可能不够用。所幸 BOSS 的防御不算特



别高，危险时建议尽可能采用打带跑的战术，将它打出崩解硬直后发动 EX 技能疯狂输出。

●巴赫斜塔

战胜 BOSS 后可以得到冒险用品“始祖鸟翅膀”，二段跳神器，装上它之后就可以抵达此前上不去的位置了。不要忘了先回漂流村完成支线任务 No19。

探索

●大石柱的风穴

清除潘盖亚大平原东北侧的石柱(需18人),探索新区域“大石柱的风穴”并完成支线任务No19。

风穴内有许多石头,需要一路往上跳,中途请停下来仔细观察周围的环境,防止遗漏宝箱。这张图最好不要用动作太大的技能,容易掉回地面,胡麦尔的站桩射击“审判”是个不错的选择。共有5个宝箱,

基本都能从高处发现,只要转动视角让宝箱进入视野,就会在地图上标识出来。

风穴内有个处于高挺石柱上的宝箱需要二段跳+向前闪避才能拿到,跳前记得存个档。如果把握不好可以用技能垫一下,以丹娜为例:二段跳→闪避→奏轮舞步。当然也可以从更高处跳下,在空中用闪避调整落点。

●巴赫斜塔

传送至“巴赫斜塔·中间”,BOSS点出口右转就有使用二段跳的位置,继续往上探索,敌人配置基本与之前相同,增加了一种弱“打”属性的大型敌人,行动比较笨重,难度不大。在第6层需要解开阶梯上的多个机关,小地图上显示的是蓝点的图示。点亮最深处的水晶石后,就准备开打BOSS战吧。

BOSS
刻尔柏洛斯

等级 45

弱点为蓝色的装置,此外还有2台飞来飞去的无敌石像,它们会使用弹幕攻击或直接突进,要一边小心它们的行动,一边锁定蓝色球体进行输出。蓝色球体血量清空后,本体的头部就会掉下来,在它再次恢复之前可以使用EX技能来造成巨大伤害。周而复始,直到本体的血量清零为止。

注意当BOSS昂头,之后会发动大范围怒吼,直接掀飞我方角色并掉落深渊,这招很不好躲,所幸



伤血不多。血量下降到一定程度,蓝色球体会发出大量的弹幕攻击,这时连续使用高速防御可以获得很长的无敌时间。总的来说,场面十分混乱,一定要积极进行闪避,会有很高的几率发动高速移动。

●巴赫斜塔

战胜BOSS后继续前进到最高处,调查深处的记录板,剧情后直接飞回漂流村。

●漂流村

回到漂流村后,发现村中弥漫着一般奇怪的雾气。

调查正面的网绳,爬上监视塔最高处,居然遥遥看到了一艘诡异的幽灵船。但在调查幽灵船之前,建议先完成新出现的支线内容。另外,由于已经得到了二段跳的冒险用品,现在可以去把过往地图上遗漏的宝箱全部回收了。

■支线任务

No24 故乡的花

委托人	漂流村	期限	短
内容	寻找紫岭草	报酬	-

攻略说明

- 传送至“长角海岸”,用二段跳往东南方向前进,就能抵达紫岭草所在的新区域“望乡岬”。这里还有新的景点。
- 通往目的地的路上有土石障碍物(需16人),障碍物旁的岔道通往主线接下来的地图,为方便之后的传送,可以先进去点亮水晶石。
- 抵达望乡岬的蓝色感叹号图示,救出漂流者艾德。这个任务完成后会激活迎击战No09。

■迎击战

No09 智者们的袭击

地区	海	建议 Lv	46
----	---	-------	----

攻略说明

共有4波敌人,均比较难缠,此前要尽可能去强化村子的防卫。这个时候应该已经有足够的素材改良出崩解铜锣了,崩解特效的铜锣是获得迎击战高评价的关键之一。

第3波尾声出现多只龟型古代种,最后一波袭击会接连出现6只弗士迪萨猿,它们会绕过诱饵直接打栅栏,围攻时的攻势非常猛烈,很容易在这里功亏一篑,一定要尽快拦截。建议使用带有强制硬直的技能去降低它们的攻击频率,比如胡麦尔的“罪恶袭击”。

S评价所需分数 90000

与金刚王战斗

手上有成熟芒果的情况下,传送至“修朗丛林地带·最深处”并抵达奇岩海岸。丹娜与金刚王单挑,胜利后学会“魔龙波”。

●望乡岬

如果已经完成支线任务No24,可以直接传送到目的地“东侧海岸洞窟”。

●东侧海岸洞窟

强敌库达波米的弱点为躯体上方的球体,藏在壳里的时候是无敌的,必须等它露出来才能攻击。靠近幽灵船的过程中会发生杂兵战,用EX技能直接清场吧。远处的钓鱼点会钓上海盗骷髅,现阶段无法击败,最好不要贸然挑战。

在桥底的宝箱获得“航海日志①”

后,就可以进入幽灵船了。注意进去后会被暂时封锁起来,无法用任何方式离开。

●海盗船艾列弗瑟瑞亚号

目前无法彻底击倒船内的亡灵系敌人,尽可能地规避战斗吧。从接解的船舱里回收大量的宝箱,依次获得“航海日志②/③/④”。

注意路上遇到蓝点图示的海盗骸骨也要调查,会获得礼物与海盗笔记等珍贵的收集要素。点亮水晶石后返回到甲板上,进入BOSS战。

BOSS
海盗幽魂

等级 48

若处于BOSS的正面,它会挥舞双钳使用速度较快的扫击,如果在背面,又会以尾巴扫击,这都不大好躲。最好是保持在BOSS的侧面持续输出,等它使用冲击波等比较好掌握时机的攻击时发动高速移动与防御。战斗中出现的杂兵就算击倒也会不断复活,能无视就无视吧。



●海盗船艾列弗瑟瑞亚号

战胜BOSS后得到新的“燃石”,之后从宝箱中获得“航海日志⑤”。

观看了感人的剧情后,幽灵船沉没,可以在获得水下活动的冒险用品后回来继续探索。

对幽灵船的调查告一段落,直接飞回漂流村吧。

●漂流村

大地图的快速传送功能加强,可以直接飞到各大“景点”,景点附近一般会有相对应的素材。把燃石交付到武器工坊可以冶炼新的武器。

接下来的目标就是寻找海怪俄刻阿诺斯的巢穴,不过在继续主线剧情前,建议先解决掉新的支线内容。

■支线任务

No25 鲜红的婴儿服

委托人	艾德	期限	短
内容	刚质纤维 ×2、阳光牙 ×2	报酬	羽毛袜

攻略说明

- 完成支线任务No24后才会出现这个任务。
- 目前还无法在交易所直接换出阳光牙,徘徊在耶坦尼亚王国内的基冈霸王龙掉率比较高。
- 交付给艾德后发生剧情,亚特鲁可以亲自选择婴儿的名字。

No26 巨大仇敌

委托人	塔纳托斯	期限	短
内容	钓鱼	报酬	隐者的妙药

攻略说明

- 与塔纳托斯对话了解任务详情。
- 位置在水与森林之丘，可以顺便好好探索一下这张地图。走到图示附近会发现湖中有鱼踪，将鱼王博达特给钓起来吧。钓鱼王非常考验人的耐心，可以在裁缝店制作钓鱼身手+1的饰品“珍珠勾玉”，整个过程会轻松一些。注意当画面出现L1+R1 HOLD的提示时是不需要连打○键的，适当让大拇指休息一下。
- 向塔纳托斯报告。

No27 振奋人心的演奏会

委托人	奥斯汀	期限	短
内容	寻找古代乐谱	报酬	霸王水

攻略说明

- 与奥斯汀对话了解任务详情。
- 传送到“耶坦尼亚王都遗迹”，触摸水晶石回到古代，根据小地图上的支线图示，与诗人塞帕→西侧区域的柯珠拉对话，然后通过意识交替回到现代。
- 传送到“多瓦尔大道·野营地”，触摸水晶石回到古代，进入王都与卫兵勒斯特尔对话，获得乐谱，然后通过意识交替回到现代。
- 在现代传送到“巨树寺院·前”，进入寺院内的丹娜房间，调查罐子获得“天蓝丰穰的乐谱”。
- 交付给奥斯汀。

与金刚王战斗

手上有成熟芒果的情况下，传送到“钢盔岩·山顶”。兰可莎与金刚王单挑，胜利后学会“连环风暴”。由于场地特别狭窄，要积极瞄准时机发动高速移动与防御，否则会非常被动。

●耶坦尼亚王都遗迹

接下来就要想办法前往始生代大洞了。先传送到“耶坦尼亚王都遗迹



- 王宫前”，调查正在共鸣的水晶石，切换到古代丹娜的视角。

●巨树寺院~王都艾居亚斯

离开巨树寺院，来到王都艾居亚斯后，先到西区把耶坦尼亚任务完成。

做了这个任务后，会提示地下圣堂的门再次打开。同样的，建议玩家先把这些内容完成。

■耶坦尼亚任务

No05 古老的祝福大门

委托人	-	期限	长
内容	修复大门	报酬	-

攻略说明

- 进入王都西区，靠近祝福大门前的青年，帮忙修复大门。
- 任务完成后，就可以在现代打开这道大门，探索新地图了。

No06 救出水滴精灵

委托人	-	期限	长
内容	救出精灵普萝	报酬	DEF+30

攻略说明

- 前往王都东区的绿色问号图示处。
- 开放理力的淤塞，救出水滴精灵普萝。

No07 救出大河精灵

委托人	-	期限	长
内容	救出精灵艾尔德	报酬	加强宗门型

攻略说明

- 前往巨树寺院的绿色问号图示处。
- 开放理力的淤塞，救出大河精灵艾尔德。

探索

·地下圣堂·瞳力之室

通过大地图传送到“地下圣堂·灯火之室”，调查水晶石，直接传送到“第二层·封石之室最深处”并调查大门，就可以进入“第三层·瞳力之室”了，点亮入口的水晶石，今后可以随时传送进来。

第一个大房间里有两个需要熄灭的灯火台，其实只要清理干净所有敌人，再用地精型把裂缝岩石都打干净，自然就会看到快速通道。接

下来会出现拿着盾牌的新怪物，要切换为地精型先把盾打碎才能正常输出。

来到堆满石块的第二个大房间后，会有许多宝箱藏在石块间，注意这些宝箱都不在最高处，只要细心观察就能发现。瞳力之室开始出现能看到身影却无法攻击的敌人，右侧的房间需要打破如图所示的裂缝岩石才能跳进去。收集好宝箱后，继续前进至最深处发生BOSS战。

■打碎这个石头，然后回到上层，就能发现通往右侧房间的缺口。



BOSS 厄裴拉

等级 52

最原始的宗门型是克制它的，但当它幻化出盾牌，就需要切换为地精型优先把盾打掉。

BOSS初期主要使用扫击以及会激起多方向剑气的砸击，动作不快，并不难躲。如果持续逼近BOSS输出，它会发出威吓将丹娜击退。血量下降后，就会开始使出棘手的连续攻击。首先是短暂的蓄力，之后会连续追击



丹娜，全部带有范围较大的冲击波，最好在它蓄力后全速退开，以防中招。

胜利后调查最深处的记录板，即可结束瞳力之室的探索。通过大地图传回入口，离开地下圣堂。

●王都艾居亚斯

抵达王宫前的主线图示处种树，剧情后切换回现代视角。

●耶坦尼亚王都遗迹

新的大树已经将王宫撑起，进入王宫探索吧。

●始生代大洞

王宫下层的门扉紧锁，暂时无法进入。绕过王宫进入大型洞窟后，如果被漩涡卷入会受到伤害，而在水深的地方呼吸量表清空也会受伤，先不要管路上的东西，用二段跳加闪避尽快前进至水晶石，迎战BOSS。



BOSS

腔棘帝鱼

等级 51

本战的杂兵会使用麻痹攻击，而且不停地复活。BOSS 本身最危险的攻击为大范围的放电，一旦看到它全身蓄电，就需尽快移动到杂兵们所在的土地上，否则会被电到。

基本战斗思路是在不靠近杂兵的前提下与 BOSS 在湖中央周旋，它主要使用头部与尾巴攻击，一旦开始



蓄电，我方就要迅速转移，等电流过去后再度逼近。

● 始生代大树

胜利后得到冒险用品“仙鱼鳞片”，装上就可以在水中呼吸了。回到中间的水晶石，跳入水中继续前进，路上的破裂孢子可以像弹弓一样发射出去并产生爆炸，但其实只是为之后的 BOSS 战做提示，目前没什么使用的必要。

强敌铎尼可龟的动作不快，只要绕着它侧面与背后输出即可，但注意它会在蓄电后使用电击。依靠上升水流不断前进，点亮水晶石并靠近主线图示处会发生剧情，接下来就会自动回到漂流村，准备讨伐俄刻阿诺斯吧。

● 漂流村

一旦击败了俄刻阿诺斯，大部分支线任务都会到期。这场 BOSS 战

可以说是本作的一大分水岭，建议在挑战它之前把现阶段所有可以完成的内容都解决掉，只要打开地图并前往绿色问号图示处即可。另外，为了之后古代视角的一场相当有难度的 BOSS 战，建议玩家在这个时候返回古代准备好回复的手段。

完成上述的一系列行动后，与多奇对话并选择“展开作战”，就会立刻进入 BOSS 战。



探索

· 地下水脉

得到仙鱼鳞片后，就可以前往此前未能探索的“地下水脉”。传送到“水源瀑布”的水晶石，直接前往水底吧。水底非常昏暗，建议同时装上冒险用品“夜光石”。

在装有包心菜食谱的宝箱旁会发现一只“强壮的皮卡多”，顺便将它抓回农场吧。爬上藤蔓后调查地上的光点会发现礼物，还可以打开通往水源瀑布的快速通道。另外需要注意的是，跳落海底深处还会找

到一个宝箱。抵达水脉的最深处就会发现矿脉景点，这是现阶段最有效率获得矿石的地方。

· 帕拉德大僧院

完成修门的耶坦尼亚任务后，就可以传送到“耶坦尼亚王都遗迹”并前往绿色问号图示处，进入新地图“帕拉德大僧院”。注意大僧院底层非常昏暗，需要装备夜光石，深处有 3 个宝箱被铁栅栏拦住，需要从后期的新迷宫“淹没墓地”绕进去才能拿到，目前是无法完美的。

BOSS

俄刻阿诺斯

等级 53

在高难度下十分棘手的 BOSS，正常情况下攻击很难命中，只能趁机打打触手与触须，本战必须利用破裂孢子的弹射攻击。等昏眩值足够，巨大的 BOSS 就会倒地并露出弱点，此时才可以真正地进行输出，如果蓄有 EX 技能，那就赶紧用上吧。

注意在落入海底后，需要利用水流才能回到高台上。除常规扫击外，BOSS 发出的追踪弹速度不算快，建议全都以高速防御来应对，无敌时间比较长，可以尽情使用孢子弹射。后



期的大范围喷墨带有失明效果，最好直接跳下高台回避，然后前往其他高台。发现 BOSS 抬头张嘴吸气时，立刻朝反方向连续闪避，只要不碰到它的嘴巴就能规避伤害。

● 漂流村

胜利后获得燃石。当晚漂流者们大举庆祝，此时与妮亚修女对话可以获得“食谱·包心菜色拉”。

之后接近高台的丹娜，发生剧情并回到古代视角。

● 王都艾居亚斯

操作丹娜直接来到王宫外，雾里会遇到无法攻击的敌人，无视它们继

续前进，直到遇见光明精灵亚士提欧斯。

获得其力量的丹娜新增了“光灿型”风格，攻防低，速度极快，还可以看到无法看见的平台。转换为光灿型的丹娜总算可以击杀那些奇怪的敌人了。稍微打掉一些杂兵后自动发生 BOSS 战。之后会直接回到现代视角。

BOSS

幻龙裘亚诺斯

等级 60

如果在俄刻阿诺斯前没有返回古代准备好回复的道具，本战可能会十分被动。

开战后 BOSS 会在脚上缠绕岩石，需要以地精型打碎，之后才能正常输出。它身上的弱点不少，各个风格都能打出黄色输出，但还是建议使用攻击速度特别快的光灿型，效率更高。BOSS 的攻击范围非常广，而且会使用全屏冰冻攻击，使用高速移动并利用无敌时间绕后为佳。当血量被



削减到 50% 以下，BOSS 会进行蓄力，此时它不会做其他行动且全身都是弱点，可以趁机发动龙气强攻并使用 EX 技能。蓄力完毕后会有大量石块下落，注意回避。

● 漂流村

睡醒的亚特鲁发现丹娜失去了踪影，众人决定前去寻找。此前先把燃石交到武器工房，锻造新的武器吧。

目前很缺埋晶石，可以多传送到矿脉景点去收集一些低级矿石去交换。至少要把当前常用角色的武器冶炼到

最新。

另外，还新增了部分支线内容等玩家去完成。尤其值得一提的是，在击败俄刻阿诺斯的地方，也就是“始生代大洞·最深处”水晶石后的空洞里，可以从蓝点图示处找到一份礼物，这是非常容易遗漏的一件。

■ 支线任务

No 28 讨伐伐尔奎虾蚣

委托人	漂流村	期限	长
内容	击败伐尔奎虾蚣	报酬	力量灵药 × 2

攻略说明

- 与艾尔朗对话并了解任务详情。
- 此任务可以在之后的主线顺便完成。
- 主线到达罗迪尼亚湖沼泽地带后，就可以在路上一顺便击败 Lv55 的伐尔奎虾蚣了。

与金刚王战斗

手上有成熟芒果的情况下，传送到潘盖亚平原的“长老树”。胡麦尔与金刚王单挑，胜利后学会“弹雨突击”。

● 寺院参拜道

传送到“巨树寺院·前”，从西侧出口进入新地图。

● 瞭望岭

沿路前进。山道上有一处虫窝，利用这里的虫窝刷技能是最方便的，先保留下来，等后期刷满技能后再用驱虫香消灭它吧。

● 罗迪尼亚湖沼泽地带

不要忘了完成蓝色感叹号图示的支线任务 No28。

这张图的强敌是 Lv62 的丹帝尔，拥有十分惊人的攻击力，而且一旦用威吓将我方击倒在地，就会立刻接一

个冲刺来造成重创。现阶段相当棘手，可以先无视它。如果非要对其发起挑战并险胜，可以原地站着不动回复 HP。

朝主线图示的方向前进，丹娜会出现并再次切换到古代视角。

● 王都艾居亚斯

离开王都，从西侧出口前往罗迪尼亚大道。

● 罗迪尼亚大道

赶路时切换成光灿型会跑得更快。完成下文的耶坦尼亚任务 No08 后，就会提示地下圣堂的门再次打开。建议玩家先把所有支线内容完成。

耶坦尼亚任务

No08	走散的避难民众		
委托人	-	期限	长
内容	找到优卡	报酬	宝箱钥匙

攻略说明

- 离开王都，来到罗迪尼亚大道，与阶梯旁走动的男子瑞奇对话。
- 继续往南前进，进门就能看到图示，与优卡对话。
- 完成任务后得到宝箱钥匙，可以在现代的王都遗迹内打开上锁的宝箱。

No09	讨伐龙种②		
委托人	-	期限	长
内容	讨伐古代种	报酬	-

攻略说明

- 离开王都，来到罗迪尼亚大道，来到岔道上的绿色问号图示处。
- BOSS 为 Lv60 的麦迪洛史克拉，碰到它喷出的光球会麻痹，被咬中还会陷入失血状态。弱点在上半身，可以跳起后发动技能攻击。以光灿型的速度与机动力，BOSS 很难命中丹娜，放心输出吧。

No10	救出白夜精灵		
委托人	-	期限	长
内容	救出精灵奥利维斯	报酬	加强地精型

攻略说明

- 完成 No09 后，继续前进到岔道最深处的绿色问号图示处。
- 开放理力的淤塞，救出白夜精灵奥利维斯。

No11	救出常夜精灵		
委托人	-	期限	长
内容	救出精灵库修纳	报酬	无间暗珠

攻略说明

- 进入地下圣堂·冰冻之室，在限制破坏岩石数量的房间会看到绿色问号图示。同样的，如果打破 4 块岩石门口就会被封上，先把岩石恢复原状再尝试吧。只要跳到最右道路的岩石上就能一路靠二段跳进入。
- 开放理力的淤塞，救出常夜精灵库修纳。

探索

· 地下圣堂·封石之室

获得“光灿型”后，就可以回收地下圣堂的许多宝箱了。先传送到“第二层·封石之室最深处”，回头来到地图中部有一堆石块的地方，切换为光灿型风格，就可以看到通

往右侧房间有一块悬浮的平台。打开两个机关，即可打开通往深处的门。

下个房间非常有意思，里面有许多石块，一旦打破四块裂缝岩石，对面大门就会关闭。参考下图的提



示，先打破左边的一块岩石，前进后打破右侧左列第二排的岩石，继续前进，打破右列第二排的岩石，之后就可以通过二段跳来到终点了。

· 地下圣堂·瞳力之室

传送到“第三层·瞳力之室入口”，在有水池的房间直接上楼梯，来到上层切换为光灿型，会看到空中各个地方都出现了新的平台。先来到中央的圆台打开下层到上层的快速通道，然后就可以慢慢探索了。

需要注意的是，光灿型需要足够靠近才能看到隐形的平台。

· 地下圣堂·冰冻之室

接下来传送到“第三层·瞳力之室最深处”并调查大门，就可以进入“第四层·冰冻之室”了，点亮入口的水晶石，今后可以随时传送进来。这个房间需要灵活利用所有

的形态才能通过。

找路基本就以光灿型进行，但要注意，切换形态时如果人还在平台上，会直接掉落深渊。主要目的是调查四处的小石板，解谜共有三大部分，除了限制破坏石块数量的房间外，还有要用地精型通过的强风路段以及熄灭灯火台。

限制破坏数的房间左右两侧也有宝箱与精灵，同样限制 4 块岩石。灯火台房间是个难点，因为要用光灿型通过平台，同时只能用宗门型消灭的火鸟又会沿着平台飞来。建议玩家切换宗门型后使用技能“喷射元素”直接将半空中的火鸟击落。深处的石板正下方还有个宝箱，需要切换光灿型才能抵达。

来到最深处发生 BOSS 战。

BOSS 克琉梭司

等级 56

光灿型是克制它的。与前三个同系列的 BOSS 不同，克琉梭司的速度非常快，所幸它的近身攻击方式不多，一般就是扫击罢了。大多数时候它会使用各类型的弹幕攻击，跟踪型的激光炮会在一段时间后才射出，发动高速防御绰绰有余。血量下降后，BOSS 会发动解除锁定的隐身并施以大量激光，进行长时间蓄力后则是带



吸取效果的激光大炮，高速防御的无敌时间才足够玩家逃脱。为免缠战，后期还是尽快以 EX 技能带走它吧。

胜利后调查最深处的记录板，即可结束冰冻之室的探索。通过大地图传回入口，离开地下圣堂。

● 罗迪尼亚大道

来到主线图示处并调查水晶石，种树后回到现代视角。

● 罗迪尼亚湖沼地带

丹娜归队，继续前进就能进入新地图。此前可以救出漂流者与探索新区域。注意有些宝箱沉在沼泽内，脱掉浮筒鞋装备仙鱼鳞片就能下去。由于在沼泽内移动会十分缓慢，尽量不要与龙型古代种开战，拿了宝箱就直接走人。新景点“天空花园”需要二段跳 + 攀爬藤蔓才能登上。前进至野

营地发生剧情，之后就能进入目的地王家之谷了。

● 王家之谷

王家之谷内的敌人除了虫子，大多是能复活的亡灵系，直接无视或用莉歌塔偷了东西就跑。用机关架起桥面，从下层绕回到王家之谷入口的对面区域，直接冲到上层并点亮水晶石。水晶石旁的宝箱最好是回到下面再以二段跳上去获得。继续前进至最深处获得冒险用品“净魂铃”，装备上就可以打败那些亡灵系了。回程时发生 BOSS 战。

爬才能抵达。
▶ 通往天空花园的藤蔓。需要二段跳 + 攀



BOSS
德克沙·古利叶

等级 58

攻击动作相当慢，但需要装备净魂铃才能击败。比较有威胁的技能是火炎攻击，中了会附加燃烧状态。使用大范围蓄力冲击波攻击时，只要不断发动高速防御即可靠无敌时间实现无伤输出。总的来说，是个没有太大难点的BOSS。



探索

解决瞭望岭的障碍物山崖（需21人），架桥并登上后可救出漂流者法兰兹。

· 淹没墓地

救出法兰兹后，罗迪尼亚湖沼地带的土石（需22人）即可通过，前去探索新区域“淹没墓地”吧。墓地内被水淹没且有亡灵系的怪物，需要同时装备净魂铃与仙鱼鳞片。

另外，淹没墓地能够连通柏拉德大僧院，拿到僧院最底层的3个宝箱。

· 海盗船艾列弗瑟瑞亚号

得到净魂铃后，也可以装上仙鱼鳞片，回到海盗船去完美探索率了。注意来到了船舱2之后，需要跳落地板的缺口去回收宝箱，最后还需要从船舱2的另一个出口离开，拿到位于船舱1的宝箱。

● 王家之谷

完成上述探索后传送回“王家之谷·上层”，装备净魂铃一路往下清扫敌人。

来到最下层并打败4只Lv57的弗斯加姆，才可以打开下层西侧的大门。弗斯加姆的攻击动作基本与上个BOSS类似。另外，这里的炮台型怪物也是刷理晶石的好对象。

进入下层西侧的门后，只要把石像的脸转成与大门图案相同的方向，就能打开门继续前进。

来到最深处的大房间，

这次要把石像扭到与中央石柱相同的方向。此处的建筑结构比较复杂，需仔细看小地图去寻找道路。一般到这里玩家就能获得大量的理晶石，点亮“王家之谷·下层”的水晶石后可以先回漂流村强化武器。

进入迷宫最深处发生BOSS战。

BOSS
巴赛勒斯

等级 60

一开始位于无法命中的中央平台，需要先把周围的杂兵巴列士德米纳全部清理后才会打开接近它的道路，这段时间里它只会发出魔法弹，注意闪避即可。

接近后BOSS会使用扫击攻击，前摇比较明显，很适合发动高速防御争取无敌时间。如果熟悉的话，还可以直接用胡麦尔的技能“机巧反击”全部反击回去。BOSS移动位置后，



若召唤的杂兵过多，就会蓄力放出强力火焰弹，并且带有吸取的效果。火焰弹落下后会带起强力冲击波，使用高速防御即可规避伤害。

● 王家之谷

战胜BOSS后获得“燃石”，进入最深处观赏剧情。之后打开大地图随便飞个地方离开王家之谷，本章结束。

第六部 绝海的陨涕日

● 漂流村

将燃石交到工坊，可以冶炼新的武器与防具。交易所能够直接交易出用来做灵药的奥刺草了。做好万全的战斗准备后与多奇对话，展开迎击战。

迎击战

No10 伟大进化的系谱

地区 山 建议Lv 60

攻略说明

共有3波敌人，一开始会出现弱点为射的敌人，建议操作胡麦尔或兰可莎。之后各种龙型古代种陆续出现，这一战最好祭出亚特鲁的神技“剑光一闪”，搭配减SP消耗与加攻击的饰品尽快将敌人一网打尽。最后一波会出现Lv63的普林里瓦，整体速度非常快，而且直奔栅栏而去。所幸它的防御力很低，可以用EX技能快速击破。

S评价所需分数 115000

● 漂流村

迎击战后，众人在接连的袭击下疲惫不堪，只得商量对策。对话中选择“钢盔岩”，那便是之后的目的地了。不过在那之前，可以解决堆积如山的支线内容。

支线任务

No29 闪耀之铠

委托人	凯特琳	期限	中
内容	寻找纯太阳钢	报酬	太阳钢制铠甲

攻略说明

- 与凯特琳对话了解任务详情。
- 此任务可在之后的主线中完成。
- 纯太阳钢可在3处获得，分别在沉默之塔、海之道、天之道的宝箱内。
- 获得任一处的纯太阳钢，就能交付给凯特琳完成任务。

No30 要委托冒险家的事

委托人	法兰兹	期限	中
内容	讨伐古代种	报酬	食谱·南瓜派

攻略说明

- 与法兰兹对话了解任务详情。
- 先去准备好回复道具、蓄好EX量表后再与法兰兹对话并选择同行。亚特鲁开始独自讨伐龙型古代种。
- 敌人一次同时出现2只，连续3批。攻击附加麻痹与失血状态，行动速度也非常快，威吓的倒地时间很长。因此一定要积极发动高速防御，否则会非常被动，就算是普通难度也会被直接击毙。这一战考验玩家对高速防御的掌握，是支线任务中的一大难点，请在开打前存档。
- 如果前面的流程中没有遗漏，完成这个任务后会集齐所有的料理。各做一份，再把全12种料理都喂给“钢盔岩·半山腰”的咪西，可以获得风魔之壶与大地宝珠这两样珍贵道具。

No31 调度白酒

委托人	卡修	期限	中
内容	发酵树液 ×3	报酬	龙树宝果 ×5

攻略说明

- 与卡修对话后，与塔纳托斯对话。
- 建议在主线上重新打开传送功能后再集齐。
- 发酵树液共有三处，分别是大峡谷流域、修朗丛林地带沼泽边的树下与罗迪尼亚湖沼地带的景点“空中花园”上。
- 交付给卡修。

探索

· 独人岛

传送到“不知名海岸”的水晶石，调查海边的小船残骸，之后通过小船抵达新区域“独人岛”，上头可以

再次救出漂流者柯伦侯爵，并找到礼物与新景点。大树下的小空间里还有一个宝箱，获得之后支线任务需要的道具。

●钢盔岩

目前整个赛连岛北部都无法直接传送，只能乖乖地徒步跑过去。先传送到“钢盔岩·山顶”并登顶，剧情后进入天崖山道。

●天崖山道

一路前进，路上新增了等级相当高的龙型古代种，尤其是洞窟里Lv68的狄克提德埃迪斯，是现阶段练级的最佳选择。冶炼武器所需的龙纹岩可

在王家之谷刷丹波尔，但掉率不高。

注意之后的BOSS战为亚特鲁的单挑战，无法换人，战前一定要做好万全的准备。

●寺院参拜道

以巨树寺院为目标前进，由于这里没有敌人，记得在帐篷睡一觉直接蓄满EX量表。来到浓雾中穿过长长的走道，走着走着就只剩亚特鲁一人了，BOSS随之出现。

BOSS 幻龙艾留特隆

等级 61

由于是亚特鲁的单挑战，事前一定要准备好各种回复手段。BOSS的火炎攻击附带燃烧效果，可以装备炎马守护石来应对，如果之前已经喂给咪西所有料理，也可以直接装备全异常免疫的大地宝珠。

古代丹娜视角已经打过一次这位BOSS，其弱点在头部且体型巨大，亚特鲁的机动性远没有光灿型的丹娜强，到处绕反而很难躲开它的招式，建议直接站在BOSS正前方进行输出。BOSS正面的抬脚踩击、头部扫击与树上发出的追踪火球都可以以高



速防御来解决。咆哮后会使用炎弹覆盖地面，注意离开炎弹调整位置。后期长时间蓄力后会落下大量的陨石。与古代版一样，蓄力时BOSS全身都是弱点，只要注意闪避之后的陨石即可。

●王都艾居亚斯

战胜后前进，得知惊人的真相，之后再次切换回古代视角。先前往两条大通道，但都无法抵达中央区，之后再调查新的主线图示处，就能继续前进了。随后往南走，剧情后直接来到古冈纳参拜道。

●古冈纳参拜道~罗迪尼亚大道

切换为光灿型不断前进即可，为了之后的任务，最好先把EX量表蓄满。

●耶坦尼亚王家私有道路

私有道路上有2个耶坦尼亚任务，完成其中一个就会提示地下圣堂的门再次打开。建议玩家先把所有支线内容完成。

■耶坦尼亚任务

No12	讨伐龙种③	期限	长
委托人	-	期限	长
内容	击败古代种	报酬	-

攻略说明

- 在耶坦尼亚王家私有道路西侧空地的绿色问号图示处发现Lv66的龙种。
- 基本思路就是切换为克制它的宗门型，然后站在脚下不断输出。注意BOSS喷出的火炎会在地面产生持续伤害，可以使用高速防御进入无敌状态。

No13	为干涸大地带来滋润	期限	长
委托人	-	期限	长
内容	移开流星碎片	报酬	-

攻略说明

- 离开讨伐龙种③的区域后，接近私有道路东北侧的绿色问号图示处。
- 沿干涸的河道走进深处调查碎片，移动残块。
- 任务完成后，现代的湖沼地带北部会出现水流，可以进入新区域“悠久山丘”。

No14	救出盟约精灵	期限	长
委托人	-	期限	长
内容	救出精灵库雷涅	报酬	加强光灿型

攻略说明

- 一进入王家之谷就会看到淤塞的理力，接近时忽然出现一大堆龙种杂兵，切换为光灿型将它们尽数解决。
- 开放理力的淤塞，救出盟约精灵库雷涅。
- 如果此前没有遗漏，至此就能救出所有精灵并跳杯。

探索

·地下圣堂·灼热之室

通过大地图直接来到地下圣堂，传送到“第四层·冰冻之室最深处”并调查大门，就可以进入“第五层·灼热之室”了，点亮入口的水晶石，今后可以随时传送进来。

这个房间会出现此前所有类型的敌人，切换风格作战才能持续积蓄SP。另外，还要小心不

要落入熔岩中。灼热之室几乎没什么谜题，只要探索时多切换光灿型，就能发现各个隐形平台。

最深处发生BOSS战。



BOSS 布拉斯菲尔

等级 62

开盾它的左手持有一个大盾，当它举盾时是无法对本体产生伤害的，需要切换为地精型攻击大盾，非举盾形态时，使用光灿型进行快速输出即可。等到盾被破坏后，它会直接陷入昏迷状态，此时正是输出的最好时机。

从昏迷中醒来后，BOSS的巨剑被火缠绕，重击带起多个方向的冲击波，并开始使用与幻龙类似的炎弹攻击。炎弹在地面残留时一定要注意避



开，否则会被直接炸飞。最为棘手的技能当数追踪型的连续大范围挥剑，如果未能看准机会发动高速防御，会损失大量的HP。

胜利后调查最深处的记录板，即可结束灼热之室的探索。注意更深处的传送阵旁还有一个宝箱，不要漏了。之后通过大地图传返回入口，离开地下圣堂。



●古冈纳参拜道~王家之谷

从地下圣堂离开会直接回到古冈纳参拜道。再一次以瑟连之园为目标前进吧。

●王家之谷~瑟连之园

从王家之谷进入瑟连之园，调查地上的石板。大段的剧情后切换回现代视角。

●瑟连之园

直接通过大地图传送到“瑟连之园”的水晶石，调查大树。因为传送限制已经解开，别忘了完成支线任务No31。

之后的主线需要前往肇始巨树的所在地，在此之前还可以将一些新的支线内容完成。

与金刚王战斗

手上有成熟芒果的情况下，传送到“瞭望岭”。亚特鲁与金刚王单挑，胜利后学会“勇猛冲锋”。完成后金刚王也正式加入漂流村。

探索

· 悠久山丘

完成前置耶坦尼亚任务的前提下，传送到罗迪尼亚湖沼地带的景点“天空花园”，来到地图上的绿色问号图示处，沿河道抵达新区域“悠久山丘”，发现新景点并救出漂流者葛莉赛达——塞尔塞塔的总督，也是亚特鲁的熟人了。若此前没有遗漏，到这里就能救出所有漂流者并跳杯。

· 沉默之塔

传送到“水与森林之丘”，清除障碍物土石（需24人），全员集合发生特殊剧情。之后可以探索新区域“沉默之塔”，塔内所有怪物均在Lv70以上。由于PS4版调整了之后

的战斗难度，现阶段最好在这里练练级。另外，这里还能够刷出大量的龙纹岩，供玩家冶炼武器。而且还能在地下1楼找到一块“纯太阳钢”，拿回漂流村即可完成支线任务No29。

在塔的地下2楼有一只Lv80的隐藏BOSS梅佛拉休姆，速度极快、血量高且攻击力相当惊人。挑战前一定要做好万全的准备。胜利后会从宝箱中获得神级饰品“天空宝冠”，该饰品能够让角色受到致命伤害时保持HP1的状态，与吸收HP的饰品同时装备时，可以实现“无限吸血流”的打法。



● 寺院参拜道

传送到“巨树寺院·前”，往雾里走一点就会发生剧情。进入巨树寺院前会触发迎击战No11，完成这场迎击战后追加6场新的迎击战，具体内容

请参考“通关后”的“迎击战相关内容”部分。

迎击战后，漂流者也会发布新任务。继续主线之前，先把这些支线内容都清掉吧。

■ 迎击战

No11	决死守城战！
地区	山
建议Lv	70

攻略说明

共有4波敌人，全都皮糙肉厚，相当难缠。开打前一定要尽可能强化漂流村。大型龙种的火炎攻击非常棘手，最好装备相应的饰品使燃烧效果无效化。

S评价所需分数 150000

■ 支线任务

No32	【隐藏】好友的遗言
委托人	丹娜
内容	寻找遗言的含义
期限	中
报酬	翡翠坠子

攻略说明

· 需完成迎击战No11才会触发，与漂流村高台上的丹娜对话，任务开始。
· 在巨树寺院2楼调查石板，之后到巴赫斜塔5-2层调查圆柱体上的碑文，最后在耶坦尼亚王都遗迹的塔内调查石像，获得翡翠坠子后完成任务。

No33	宿害的剑
委托人	席薇亚
内容	战胜席薇亚
期限	中
报酬	混沌护手

攻略说明

· 需完成迎击战No11才会触发，与席薇亚对话，开始较量。
· Lv60的席薇亚行动相当敏捷，攻击范围非常大，前期可以操作胡麦尔并以远距离攻击技能进行输出。血量削减后，席薇亚开始频繁使用技能，绕到她背后会比较安全。

No34 夺回蛋

委托人	漂流村	期限	中
内容	夺回龙蛋	报酬	暗夜拳甲

攻略说明

· 需完成前置任务No19“送蛋”与迎击战No11才会触发，与胡麦尔对话了解任务详情。
· 开启潘盖亚大平原的夜间探索。传送到“潘盖亚大平原·野营地”，调查帐篷即可开始。地图上的蓝色感叹号图示是龙种的巢穴，路上在睡觉的龙种可以打也可以无视。如果引来了一大堆怪，可以装备上圣者的指环与血獠牙，再用亚特鲁的剑一闪去扫击，所带来的爽快感是惊人的。来到最深处的图示处，就会发现任务目标。
· 接下来是沿路跑回野营地，路上的大型龙种全都醒过来了，路过小型龙种时也会唤醒它们，分分钟围个水泄不通，以防万一，还是不断闪避着赶紧离开吧。

No35 王家之谷的变异

委托人	漂流村	期限	中
内容	完成镇压战	报酬	七彩宝石 × 2

攻略说明

· 与多奇对话了解任务详情。
· 再次与多奇对话，选择“展开镇压战”并完成“王家之谷的变异”的镇压战。王家之谷的地形高低差比较明显，因此本战的关键同样是寻找一个好的推进路线。BOSS的防御力非常高，如果周围没有火堆会非常被动，一定要找机会将火堆点起来。

● 巨树寺院

传送到“巨树寺院·最深处”，前进至巨树庭园，调查最深处的传送阵，正式进入游戏的最终迷宫“望见丘”。

之后会面对多场BOSS战，若感到吃力，可以传送回漂流村重整装备，比如说艾尔朗处制作的“血腥獠牙”，吸收HP效果更强，最好做一个。如果已经从王都遗迹的上锁宝箱里拿到了冒险用品“生息法衣”，装备后在任何地方都可以站着回复HP，是续航的好宝物。

● 望见丘·海之领域

共有4条回廊，要按照顺序逐步完成。PS4版调整了这个迷宫的难度，敌人等级均有提高。第一条是海之领域，在平台上依次击败3个Lv66强敌，分别是载因德、优越者与深渊之花，就能打开新的道路。

这些强敌基本都是过去遇到过的强敌“强化版”，打法都与以前相似，注意单打独斗时要尽量使用崩解率高

的技能，如亚特鲁的棘刺之雨。海之领域的小怪会发射带麻痹效果的光弹，装备相应的抗性饰品就不用担心了。最后调查深处的水晶，就会抵达新的区域。

● 海之道

沿平台一路前进，注意浅水中的宝箱有“纯太阳钢”，如果玩家将沉默之塔的太阳钢打成了男性用的最终防具，这一次可别忘了打一件女性用的。掉落深海会产生伤害。远处的植物敌人非常麻烦，建议操作胡麦尔以超远程技能“审判”直接打掉。抵达最深处后发生BOSS战。



BOSS

希杜拉灵体

等级 67

动不动就潜入海中的BOSS，己方的攻击机会比较少，但敌人招式如光弹、光线都可以用二段跳避开，比较棘手的冲刺也能用高速防御应对。中间会召唤复数小鱼怪快速冲刺，同样以二段跳就可以全部避开，之后它们会直接消失。在躲避小鱼的同时也要往小鱼出现的方向前进，BOSS之后会在那里上岸。



由于掉落深海会产生伤害，请尽可能使用不会出现大幅度位移的技能。

● 望见丘·冰之领域

战后自动回到望见丘，新道路打开了。进入冰之领域，小怪的光弹带冰冻效果。需要在平台上接连击败3个Lv69的强敌，分别是月神蛙、时空暴君与辉耀灵魂。最后调查深处的水晶，抵达新的区域。

● 冰之道

同样很容易从走道上掉落，可移动的空间非常有限，尽可能使用高速防御以防掉下去。由于有不少弱点为“打”属性的敌人，很适合使用莉歌塔的“龙骨镖”。

BOSS 米诺斯灵体

等级 70

大多数攻击都带有吹飞效果，一定要把BOSS牵制在平台中央，否则容易被它打落深渊。

除吹飞类攻击外，扭动腰部后发动的大范围回旋攻击持续时间相当长，就算用了高速移动或防御，在无敌时间内也不一定逃出来，最好提前后撤。比较出其不意的一招是捶地后带起的追踪冰柱，速度很快，可以



看准时机发动高速防御。另外BOSS的血非常厚，把EX技能留到它昏眩或高速防御后再用为佳。

●望见丘·虫之领域

战后自动回到望见丘，新道路打开。进入虫之领域，这次小怪的光弹带中毒效果。在平台上接连击败2个Lv72的强敌，分别是奥迪巴克斯与帕雷帝亚圣者。最后调查深处的水晶，抵达新的区域。

●虫之道

地上六角形的网状区域会因为敌人的攻击而被破坏，很容易掉下去。所幸大虫子敌人弱“射”属性，可以操作胡麦尔引它们出来，再使用“审判”进行远程狙击，即可避免掉落深渊的危险。

BOSS 涅丝托尔灵体

等级 73

每次升上高空并急速下落都会破坏一块地板，一看到它升高就跑到外围，诱导它破坏外围的地板为佳。就算这样，战斗拖得越久空间就越小，还是要速战速决。由于BOSS移动得非常频繁，要看穿追踪光弹与旋风踢的攻击规律，以高速移动来迅速靠近并展开攻击。后期的龙卷弹攻击范



围很广，如果战况拖太久导致大量场地被毁，会很难回避。

●望见丘·天之领域

战后自动回到望见丘，新道路打开了。进入天之领域，小怪的光弹带燃烧效果。在平台上接连击败2个Lv75的强敌，分别为死亡摩葛杰尔与幽冥蝠，注意对战螃蟹时很容易中毒。胜利后通道会连回到望见丘的入口，调查天之领域的水晶，即可抵达新的区域。

●天之道

天之道同样会掉落受伤，快速移动机关可以用二段跳+向前闪避直接

飞过去。小怪的光弹带失明效果，还会喷出吸取我方的黑洞。为避免麻烦，可以同样用胡麦尔的远距离狙击来清版。另外，在这里可以拿到最后一块“纯太阳钢”。来到天之道的最深处，发生BOSS战。

注意，此战胜利后若直接传送到瑟连之园，就会获得亚特鲁的最强武器。此前务必把亚特鲁的武器冶炼到最高级，否则会因缺少前面的冶炼武器而无法获得全道具奖杯。

BOSS 沃拉灵体

等级 75

BOSS会召唤一堆使用冻结效果攻击的黑色水晶，装备饰品来应对为佳。由于它会不断召唤水晶，本战建议使用大范围的攻击技能，能够同时攻击BOSS本体与水晶。黑洞范围攻击会把角色吸进去，只要在产生伤害的瞬间闪避，就能用高速移动逃出来；近战主要是挥舞爪子，血量下降后会使用大范围的砸击；BOSS远离



并高举手后，就会使用大范围或石柱攻击，石柱可以根据地上的方位提示去避开。

●瑟连之园

传送到“瑟连之园”的水晶石，接近大树发生剧情，自动获得亚特鲁的最强武器“心剑米斯特汀”。

此时，最后一个支线任务会贴在漂流村的布告栏上，最后一段古代耶坦尼亚剧情也会出现，可以通过漂流

村的水晶石回去古代完成。一旦前往望见丘击败最终BOSS，本篇的所有任务都会失效，在此之前务必把所有任务都完成。

※除限时支线任务与冶炼武器外，其他内容都可以在通关后读档继续完善。

■支线任务

No36 残缺的记录板			
委托人	葛莉赛达	期限	短
内容	寻找记录板破块	报酬	苍蓝调合书《霸》

攻略说明

- 与葛莉赛达对话了解任务详情。
- 如果之前去过独人岛教柯伦侯爵，应该已经在岛上的宝箱处获得“记录板破块”。
- 交付给葛莉赛达。
- 如果此前没有遗漏，至此支线任务全部完成并跳杯。

探索

·古代耶坦尼亚

最后一次返回古代之前，务必将丹娜的武器冶炼到最高级，否则会少一把武器，无法完成收集。

调查漂流村的水晶石，即可返回被冰封的古代耶坦尼亚王都。悲凉的风雪笼罩着一切，曾经繁盛的世界即将终结。

前往蓝色感叹号图示处发生剧情，与欧嘉交谈，然后离开室内，前往下一个图示点，再与忽然出现的伊娥交谈。

地下圣堂的入口被开启，现在可以进入最后一层了。不过在攻略地下圣堂前，建议先把最后一个耶坦尼亚任务完成。

■耶坦尼亚任务

No15 感谢之花			
委托人	侍女亚朵拉	期限	短
内容	寻找花朵	报酬	-

攻略说明

- 先不进入地下圣堂，而是直接前往王都耶坦尼亚，以绿色问号图示为目标前进。
- 与侍女亚朵拉对话，选择“试着寻找花朵”。
- 前往地图上新出现的蓝色感叹号图示处。可以通过传送到地下圣堂来省一些赶路的时间。在瓦砾的背面，丹娜会找到一朵结冰的花。
- 向侍女亚朵拉报告，献上花朵。
- 如果此前没有遗漏，至此耶坦尼亚任务全部完成并跳杯。

探索

·地下圣堂·最终考验之室

传送到“第五层·灼热之室最深处”并前往最深处，与众精灵告别后，丹娜获得最强武器“灵环瑟雷迪亚”。

调查传送阵，即可进入“第六层·最终考验之室”。在水晶石旁可

以购入回复道具。

最终考验之室的结构无比简单，只要通过几个平台的大混战就可以抵达深处的水晶石。注意要根据不同的敌人切换风格。从宝箱里拿一些补给品，然后进入最深处，挑战古代篇的最终BOSS战。



BOSS
“伊娥”

等级 70

高难度的一大难关，先尽可能把古代丹娜的等级练上去吧。它有三种颜色形态，分别对应了丹娜的三个风格。无论哪个形态，BOSS弱点都在头部，一定要趁它低头或倒地的时机输出。

战斗初期的BOSS为红色形态，只有用宗门型才能正常攻击。最容易发动高速防御的攻击是它的突进攻击，BOSS会先回跳一步再进行长距离突进，一定要抓住这个机会。除此之外，它还会使用双手与尾巴的扫击，还有火焰冲击波等，小心不要陷入燃烧的异常状态。

血量减至70%左右就会进入绿色形态，对应的是地精型。BOSS的攻击力会变得更重，两手捶地时发生全地图的冲击波，无可躲避，看它举手就要发动高速防御进入无敌时间。

黄色形态会在BOSS血条全部变黄后出现，对应的是光炮型，BOSS也变成不断闪现的速度型敌



人。光弹有两种，分别是扩散型与追踪型，常常会同时出现，所幸扩散型的速度不快，足以发动高速防御，再利用无敌时间去反击。此形态的连续突进攻击速度极快，一定要掌握好发动高速防御的时机。所幸此形态所坚持的血量不多，尽快逼近BOSS并将它打进后半阶段吧。

血量掉到50%后，开始随机出现各形态的加强版，且大多数攻击都带燃烧与麻痹的异常状态，一定要注意躲避，如果陷入异常就立刻吃药恢复。加强版攻击还会追加动作与伤害，红状态开始出现追踪型的火球，绿状态为范围更广的石柱，黄状态的攻击会增加冲击波。

战胜BOSS后，调查最后的记录板。至此，玩家终于掌握古代耶坦尼亚的真正历史并跳杯。

●望见丘

在最终战之前，玩家可以先把支线内容完成（包括地图探索率、迎击战、镇压战等）。另外，还需要将角色礼物全部送出，激活所有好感事件。**首要目的是使亚特鲁的名声值达到200以上，否则会无法进入真结局。**名声值可以在后台解说的“综合”项目中查看。

做好万全的准备后，就可以传送到“望见丘”的水晶石并调查巨大的

光球，进入最终区域“选择之室”，迎来终局。

●选择之室

抵达最深处的水晶石后，PS4版依然可以传出去。正常来说，如果此前没有什么遗漏，到这里就能使综合探索率达到100%，回漂流村向艾尔蒙汇报会获得自动增加EX量表的冒险用品“斗神刻印”，还可以顺便做一下最终战的准备。

之后再传送到“望见丘·选择之室”的水晶石，调查最深处的传送阵，就会发生最终BOSS三连战。

BOSS
演化神树

等级 79

◆第一阶段

每完成一个阶段，角色血量补满且可以重整队伍。首先是破坏触手的阶段，触手数量会从2根增加为4根，触手的甩击以高速移动应对，而来自



本体的光弹攻击则用高速防御为佳。使用对空的技能可以事半功倍。

◆第二阶段

需要破坏本体周围的小结晶，战场的移动范围变广。结晶放出的光弹可以用高速防御来回避，一旦结晶上升就会发动带麻痹效果的波纹攻击，持续时间相当长。本体的手腕也会偶尔攻击己方，由于本体体型巨大，很难靠前摇判断，一定要速战速决。等大结晶出现后，会一边放光弹一边移动，使用高速移动逼近它并发动EX技能终结它吧。

◆第三阶段

弱点为胸口的结晶，锁定后可以看到当前弱点属性：红色弱斩、黄色

弱打、绿色弱射。根据这个规律换人攻击直到打出崩解，再集中输出头部。BOSS一般会以手腕扫击来攻击，熟悉后用高速防御来应对吧。另外，当本体的手腕从透明地板下掠过，就会发动植物漩涡攻击；蓄力攻击为超大范围的长时间波动炮，但只要集中攻击就能使BOSS昏迷，中断蓄力，如果不幸发动了波动炮，高速移动与高速防御的普通持续时间都很难坚持住，但高速防御可以连续发动，选择防御为佳。

最后根据提示发动EX技能，以亚特鲁与丹娜的合体技终结BOSS，一切就都结束了。

终幕 苍蓝波涛的尽头

●漂流村

若最终BOSS战时亚特鲁的名声值在200以上（完成支线任务、迎击战并救出漂流者都可以提升名声值），就能进入游戏真结局。

漂流者准备离开孤岛。亚特鲁再次从睡梦中醒来，与集会所的莉歌塔、胡麦尔对话后，来到海岸与萨哈德对话。

●巨树寺院

传送到“巨树寺院·前”，靠近最深处，进入新区域。

●肇始深渊

朝着最深处的光芒前进，发生BOSS战，此战一定要给主要战斗单位装备吸收HP的饰品。路上的杂兵会掉不少龙树宝果，也算是给玩家补充了回复的道具。

BOSS
肇始生命

等级 80

◆第一阶段

一开始无法攻击本体，只能打周围的敌人。被召唤而来的敌人都是本篇中出现的各种杂兵，但等级提升到Lv75上下。打杂兵的同时本体还会使用各种各样的范围攻击，比如光弹、藤蔓等等，需调整视角注意它的动作。如果这个阶段装备了吸收HP的饰品，难度就不会太大。

◆第二阶段

需要瞄准弱点的头部攻击，脚部打不出什么伤害，保持在它的正前方输出即可。BOSS的攻击附带各种异常状态，可以通过吃料理或装饰品来应对。由于敌人的血量非常多，肯定会不可避免地陷入到拉锯战中。

无论是使用爪子还是背部羽翼的扫击，都很容易发动高速防御，一定要抓紧机会进行输出。BOSS还会朝正面喷出带冻结效果的大范围光线，



此时直接躲进它身体下就能躲开。当它高高跳起并落下，会带起范围非常大的冲击波，老实说距离不大好掌握，可以直接后撤以防被波及。绝大多数时候都建议在极近距离进行输出，但不要使用发动过程比较久的技能，否则很多能躲能防的攻击都会错过。

BOSS发红并停止行动一段时间后，上方会落下一颗巨大的火焰弹，回避时可以参考地面上反射的光，由于攻击范围极大，需要发动高速移动并迅速离开才能完全规避伤害；BOSS开盾后将盾打破后才能继续输出，且期间BOSS不会停止攻击。

●漂流岛

在动人的剧情后，众人自动回到漂流村，准备出航。走之前一定要先前往高台，与鲸头鹳对话，可以回收

它的人物笔记，若此前没有遗漏，此时就会完美人物笔记。

之后再与萨哈德对话，离开岛屿，迎来结局。

通关后

通关后会提示保存通关存档，标题画面新增“画廊（Gallery）”与“时间竞速（Time Attack）”选项。

读取通关存档后，可以选择是开始新游戏或回到第六部最终 BOSS 前。建议大家先回到最终 BOSS 前，完美

收集要素后再次打通真结局，以新的通关存档去挑战高难度的二周目。

鱼、料理、景点等收集要素请参考后文的列表。如果在主线中仍有遗漏，返回到最终 BOSS 前的时间后，玩家需要做的事情理应如下：

1	找齐容易遗漏的道具（笔记、礼物等）
2	制作 12 种料理，喂给铜盔岩·半山腰的咪西
3	找齐 24 个景点，报告给漂流村的奥斯汀
4	地图探索率达到 100%，向艾尔蒙报告
5	钓齐 28 种鱼，喂给漂流村的鲸头鹤
6	回收漂流村的所有固定漂流物
7	闪出角色的所有技能并练满技能等级
8	通过迎击战与镇压战，强化漂流村 100%
9	送礼，提升全员好感度至上限并观看好感事件
10	补全遗漏怪物（最容易遗漏的是潘盖亚大平原的巨龙）
11	强化角色能力，挑战隐藏迷宫
12	把持有数为 0 的防具、手部防具、配件全部制作出来

完美收集要素

地图探索率 100% 并欣赏所有角色好感事件后，剩下的道具几乎都能在各个商店制作出来。特别需要注意的，就只有迎击战 No10 获得 S 评价后得到的狂战士手环、迎击战 No11 的 A 评价奖励马可斯传（下），以及在

蒂娜交换所中通过七彩宝石交换的古代耶坦尼亚装备。

另外，在地下水脉的大宝箱旁有一只“皮卡多”，这也是非常容易遗漏的收集要素之一。

快速提升技能熟练度

技能等级需要配合“战士刻印 IV”、“圣者的戒指”等饰品与虫窝来进行提升。如图所示，找到虫窝后，装上熟练度 +4 与 SP 减轻为 1/2 的配件，就

可以对着无敌的虫窝不停开刷了。

推荐利用望乡岬的虫窝，HP 不足时还可以直接站在一边自动回复。



强化角色

要想快速练级，大前提是难度调到 EASY。EASY 难度下，获得经验值有所补正，升级会简单不少。

先把道具中可以加 EXP 的妙药（不要使用等级 +1 的修行者的秘药）全部喂给亚特鲁，配合料理“海盗餐”，先反复刷迎击战“无限的威胁·终”与镇压战“瑟连解放作战”，应该可以顺利达到 85 级左右。然后开始挑战隐藏迷宫“旧地下圣堂”，从 Lv70 到 Lv95 的怪物都有。而且这里怪多经验

高，是后期练级的必选之地。

若主线中没有使用过神药“修行者的秘药”，且迎击战“无限的威胁”全部刷到了 S 评价，此时手上应该会有 8 个。也就是说只需要把亚特鲁练到 Lv91，之后靠吃秘药就能达到 Lv99。

不过由于本作并没有角色等级相关的奖杯，而且能够通过刷素材良性 BUG 去刷出加属性的灵药，因此比起练级，吃药堆属性才是最重要的。

刷素材良性 BUG

PSV 版的刷素材良性 BUG 在 PS4 版依然可以使用，实在非常良心。

1.00 版本下，这个良性 BUG 可以用来刷取大量需要的素材，甚至最终得到制作各类灵药的“奥刺草”。对于玩家来说，不但可以利用这个 BUG 刷出 888 道具的奖杯，还可以刷出灵药来加强各位角色的能力，为二周目的高难度挑战做好准备。

考虑到刷角色属性的效率，更优秀的方案是制作并分解“圣者的戒指”。分解后会得到 10 个龙纹岩与灵界骨头，灵界骨头可以向下兑换为理晶石、上古骨头与上古木材，龙纹岩则是理晶石。这三样素材均可在交易点交换出珍品奥刺草，在诊疗所用奥刺草制作出各类灵药，加强属性。

每做 1 个“圣者的戒指”需要龙



纹岩与灵界骨头各 20 个，要凑齐 7 个不太容易。但只要凑够 7 个，就可以无限刷下去，堆满角色属性也不是梦。异界灵骨与龙纹岩都可以直接在望见丘·选择之室刷出来，戴上增加掉率与数量的装备再去吧。

利用此良性 BUG 的步骤如下：

1	在工艺店制作配件“圣者的戒指”，使总数达到 7 个
2	6 位角色均装备上“圣者的戒指”，剩余 1 个
3	在工艺店分解“圣者的戒指”，可以直接分解 7 个
4	再制作 1 个“圣者的戒指”，使总数达到 7 个
5	重复 2 ~ 4 的步骤

※ 只要是在工艺店制作的装备，都可以使用这个方法无限刷素材。

迎击战相关内容

为了完美收集，必须刷出“No10 伟大进化的系谱”的 S 评价（获得狂战士手环），以及“No11 决死守城战！”的 A 评价（获得马可斯传）。其他只要全部过关就能跳关。本篇中就算刷不出 S 评价也不用着急，完全可以等到通关后再进行演习。

要想在迎击战中获得 S 评价，最基本的要求是将铜锣升为带崩解效果的“昏眩铜锣”，每次敌人批量出现都先敲打一次铜锣，之后不管是不是玩家亲手击破，系统都会判定为产生伤害，可轻松拿到 All Kill 的 1000 分奖励。铜锣还可以延缓杂兵的进攻，让玩家拥有足够的时间去一一击破。建议使用远距离的大范围攻击（如莉歌塔的龙骨鏢），尽量围绕着昏眩铜锣行动，减少跑场的时间。另外，降低游戏难度也是刷 S 评价的方法。

升满漂流村后，胜利时保留的设备越多，加分就越多。莉歌塔装上

SP1/2 与增加攻击力的饰品，就可以大杀四方了。LvMAX 的龙骨鏢攻击力惊人，崩解后必出暴击，杂兵甚至碰不到一个诱饵就会倒下，还可以拿到大量快速击杀、技能击杀的奖励分。美中不足的是，龙骨鏢的攻击轨迹是水平的，高低差地形需要通过二段跳去调整。如果装备了 EX 量表自动增加的冒险用品“斗神刻印”，满了立刻发动，还可以额外拿到 1000 奖励分。后期迎击战会出现大量不吃崩解效果的龙种，装备上增加对龙种伤害的翡翠坠子即可应对。

游戏终盘会出现“无尽的威胁”系列迎击战，S 评价奖励全部都是“修行者的秘药”。其中前 6 场出现的敌人均为本篇的小 BOSS 与杂兵，下文就不再一一赘述了。

最后一场为 PS4 版通关后才会出现的最终迎击战，需要注意的要素会在攻略说明中提及。



◆ 无尽的威胁

No12 来自海中的威胁·序

地区 海 建议 Lv 70

攻略说明

共 3 波敌人。

S 评价所需分数 95000

No13 来自山上的威胁·序

地区 山 建议 Lv 72

攻略说明

共 3 波敌人。

S 评价所需分数 140000

No14 来自海中的威胁·破

地区 海 建议 Lv 75

攻略说明

共 6 波敌人。

S 评价所需分数 180000

No15 来自山上的威胁·破

地区 山 建议 Lv 77

攻略说明

共 6 波敌人。

S 评价所需分数 180000

No16 来自海中的威胁·急

地区 海 建议 Lv 80

攻略说明

共 9 波敌人。每 3 波会出现一次 BOSS。

S 评价所需分数 230000

No17 来自山上的威胁·急

地区 山 建议 Lv 82

攻略说明

共 9 波敌人。头 3 波都是小型头目战，后面的攻势会陆续出现各种龙种 BOSS，但不再算是头目。到了最后一波，甚至会同时出现 3 只龙种 BOSS，场面非常混乱，用超远程技能凹死敌人的套路就不能用了，谨慎对战吧。

打完了这一场，就会跳通过所有迎击战的杯，但 PS4 版其实还新增了一场更地狱的战斗，与多奇对话即可激活。

S 评价所需分数 340000

No18 无尽的威胁·终

地区 山 建议 Lv 95

攻略说明

建议等级为 Lv95，还会大量出现沉默之塔的隐藏 BOSS 梅佛拉休姆，可想而知本战将多么严苛。本战还是用回玩家最趁手的角色吧。开打前准备好料理海盜餐，可以趁机练练级。

共 6 波敌人，基准时间为 14 分 13 秒。第一波的 BOSS 就是梅佛拉休姆，第三波开始会出现死灵系敌人，还有耶坦尼亚的 BOSS 们。后期常常出现被数十只敌人围攻的场面，尤其是海盜骷髅，一大群围过来且高防高攻。为了尽快剿灭它们，亚特鲁的剑光一闪又可以立大功了，也可以使用“射”属性角色的强制硬直技能（如胡麦尔的罪恶袭击），牵制敌方的攻势。

第五波末尾一定要留一个 EX 技能，因为到了最后的第六波，梅佛拉休姆会从三个方向同时登场，攻势惊人。漂流村的设施被破坏是没办法避免的，必须尽快击溃梅佛拉休姆，不然很可能会在后期的战斗中功亏一篑。因此这里的思路是将 3 只集中起来，看准时机发动高速防御，然后在百分百暴击的情况下发动 EX 技能，造成巨额的伤害。打完 3 只梅佛拉休姆后，会出现几波小兵让玩家歇口气，不要让它们破坏太多的设施。最后会出现 Lv110 的梅佛拉休姆，如果玩家没有刻意练级，基本上就只能慢慢磨，为了牵制它的攻势，最好以“射”属性的角色不断使之硬直，看准机会发动高速移动与防御。装备“斗神刻印”的情况下，EX 量表很快就能蓄满，满了就立刻发动吧。

● 镇压战相关内容

游戏主线中一共会出现 6 场镇压战，全部通过后就会发生剧情，激活最后 3 场。这 3 场可以刷到非常珍贵的素材，比如说比较缺的“萤石”与“利维拉的不灭花”。哪怕亚特鲁并没有刷出 S 评价，友好的多奇班也照样会提供这些素材。

镇压战的 S 评价要求很简单，那就是积分达到 650000。推荐的打法和装备与迎击战的类似，但想要得到镇压战的 S 评价，不可以一味追求“快速过关”。只要不破坏兽巢与 BOSS，敌人就会源源不断地出现，直到所有的攻势结束，因此杀敌才是积累镇压

战分数的最好方法。为了拿到 S 评价，要放慢推进的速度，甚至故意不打兽巢，等刷到足够的分数再消灭 BOSS。考虑到敌人的密集度，建议使用拥有多段攻击的大范围技能，并带上附加“冻结”状态的手部防具，可以有效牵制敌人的围攻之势。

如果开场时聚集的敌人太多，可以先来到某个火堆并点火。点火进度条开始后立刻放一个 EX 技能，演出期间火堆的进度条是继续走的，这样可以确保成功。如果使用胡麦尔带自动定位追踪的 EX 技能，甚至能够瞬间清场。

序号	镇压战名称	建议 Lv
1	镇压！丛林地帯	32
2	为丛林地帯带来平静	50
3	夺回侵蚀谷！	42
4	潜藏暗窟的巨大身躯	57
5	王家之谷的异变	60
6	不眠之墓	66
7	绝对防卫战线修明	72
8	陷入污浊的侵蚀谷	80
9	瑟连解放作战	88

● 隐藏迷宫 旧地下圣堂

通关后读取通关存档，回到第六部最终 BOSS 战前，大地图上多了一个绿色问号图示。传送到“耶坦尼亚王都遗迹”的水晶石，进入塔堂会发现通往地下圣堂的道路已经打开。这就是本作的隐藏迷宫“旧地下圣堂”。

旧地下圣堂的地图探索率与综合探索率无关，可以改变攻击属性的特殊饰品也不算在道具收集率中。不过白金玩家还是必须来一趟，因为这里的隐藏 BOSS 关乎到奖杯的解锁。

◆ 战前准备

尽可能完成其他游戏内容后，再来挑战隐藏迷宫。由于旧地下圣堂的怪物等级是由 Lv71 到 Lv99 递增的，是个练级宝地，带上充足的“海盜餐”再来吧。圣堂里有大量的虫窝，攻略前请准备 10 个以上的驱虫香。

考虑到续航以及战斗效率的问题，建议玩家带上冒险用品“斗神刻印”与“生息法衣”，时常以 EX 技能清场，血量不足就站在原地回复。

主攻手推荐用丹娜，使用她的神技“奏轮舞步”，再搭配附加“冻结”异常效果的手部防具“暴雪拳甲”。奏轮舞步这个技能几乎没有缺点，且敌人冻结后必出暴击，因此在杂兵扎堆的旧地下圣堂十分有用，但在 BOSS



战前要记得将装备调整回来。高难度下，玩家还可以试试主线中提及的“天空宝冠+血腥獠牙”的无限吸血流。

◆ 攻略要点

迷宫共有 6 层，大结构与古代版类似，但四处都有坍塌。一些通往宝箱位置的门口被理力封锁，需要从宝箱中获得“解理石”来打开。

在抵达最深处前，旧地下迷宫就都只有入口这个传送点，一旦离开就得从头再跑一遍。经典的各种解谜也全部变成了“跳跳乐”游戏，很考验玩家对落点的掌握。尤其是第三层的结构非常复杂，要仔细观察周围有没有树干或者藤蔓可以攀爬。

前五层的迷宫深处都会出现小 BOSS，均是过去遇过的 BOSS 加强版，只是等级有所提升，攻击速度也变得更块。第四层开始出现大型龙种杂兵，给主攻手装上翡翠坠子，再配合冻结配件就能打得轻松些。注意在潜入泥沼时尽量不要与敌交战。

抵达最深处会发生 BOSS 战。

BOSS

梅莱杜玛

等级 99

Lv99 的梅莱杜玛的攻击花样非常多。尤为特殊的招式是举剑后缠上黑暗能量的斩击，如果命中会直接让当前角色神隐并强制换成其他人，经过一段时间后会再度出现。如果没有把握，最好直接绕到 BOSS 侧面或背后，躲过这一击。

近身下最常见的攻击就是蓄力后的连续斩击、范围电击以及击退己方的大咆哮。与玩家有一定距离时会使用高速突进攻击、电击激光、电球等等。这些初期攻击前摇明显，还是比较容易判断命中时机的，视情况发动高速移动与防御吧。

等到血量降低后，BOSS 的攻势变得更为凌厉，攻击范围也越来越大。大范围电击很容易让角色陷入麻痹状态，赶紧闪避为佳。蓄力后还会发动



紧追玩家的旋转全方位攻击，伤害惊人。后期会在追击的同时发出能量波，但能量波是反而比较容易发动高速移动与防御。

战胜 BOSS 后，就可以从宝箱中获得“斩击徽章”、“射击徽章”与“打击徽章”了。

拥有这 3 个徽章的情况下，可以在漂流村的水晶石处变更行动成员的人数，还可以通过装备徽章追加攻击属性。然而因为会占掉饰品栏，所以并不算实用。

时间竞速

系列传统模式。通关后，标题画面新增“Time Attack”选项，可进入时间竞速挑战。玩家以固定的道具与角色等级去挑战游戏中出现的所有 BOSS 及隐藏 BOSS，根据模式与难度分别记录挑战时间。按△键可切换 1 人/2 人/3 人/耶坦尼亚模式，按 OPTIONS 键可调整人员编组。

在“头目车轮战”（BOSS RUSH）

中，可连续挑战菜单可选的所有 BOSS。尽管持有的道具是固定的，但前一战剩下的道具可以继续到下一战中。



附录

鱼种相关列表

序号	名称	钓起位置（参考）
1	沙迪那	漂流村·海岸
2	波雷	漂流村·海岸
3	蓝沙迪	白滨岬·海岸
4	亚玛那	群兽之丘·池塘
5	赛连姆	隆起珊瑚林·池塘
6	葛比斯	不知名海岸·小溪
7	罗布舒	日出海滩·海岸
8	皇后波雷	不知名海岸·河口
9	沙曼	东侧海岸洞窟
10	盖提金枪鱼	日出海滩·海岸
11	幻象鱼	水源瀑布·地底湖
12	伦格	水与森林之丘·池塘
13	罗瓦那	长角海岸·河口
14	迪普罗斯	潘盖亚大平原·池塘
15	阿尔凯顿	潘盖亚大平原·池塘
16	国王沙曼	古代种巢穴
17	水手鱼	日出海滩·海岸
18	皮拉露	地下水脉
19	戴那斯提克斯	东侧海岸洞窟
20	葛利亚巨鱼	始生代大洞
21	盖亚威尔斯	罗迪尼亚湖沼地带·沼泽
22	腔骨鱼	独人岛

序号	名称	钓起位置（参考）
23	含肺鱼	天空花园（景点上）
24	巨牙鲨	海之道
25	大琵琶鱼	大峡谷流域·大河（传送到“大峡谷流域”的水晶石，瀑布前的位置）
26	涅比罗谱琳	望乡岬·海岸（传送到“望乡岬”的水晶石，西南第一只大海星附近）
27	博达特	水与森林之丘·池塘（任务“巨大宿敌”的目标位置）
28	古代深渊鱼	潘盖亚大平原·河口（夜晚）（夜间探索离开帐篷后第一张地图最北侧的河中，离岸边比较远）/独人岛（海岸西侧尽头处有较高几率刷出）

※ 建议操作拥有珍稀几率补正的兰可莎钓前面 24 种鱼，可以较快钓出所有的鱼种。序号 25 ~ 28 为鱼王，请使用力气最大的丹娜并装备钓鱼身手 +1 或 +2 的饰品去钓。注意画面出现 HOLD 的时候是不需要连接○键的，趁此机会休息一下吧。最后的“古代深渊鱼”第一次钓是必然失败的，再来一次难度就会降低。

※ 钓起所有鱼后喂给鲸头鹳，提升好感度，还可以获得珍贵的道具。

景点相关列表

序号	名称	位置
1	鸟鸣岩	不知名海岸
2	碧岩	白滨岬
3	七色瀑布	隆起珊瑚林
4	通天杉	远鸣海滩
5	常青树	远鸣海滩
6	烟囱岩	大峡谷流域
7	乳白色矿脉	瀑布钟乳洞
8	蓝色矿脉	侵蚀谷
9	被冲上岸的遗骸	日出海滩
10	峰冢	长角海岸
11	药草丛生地	修朗丛林地带
12	清风之丘	迎风丘陵
13	擎天石标	西麓高原
14	彩虹矿脉	天崖山道

序号	名称	位置
15	天字芦木	提提斯原始林（需二段跳）
16	长老树	潘盖亚大平原
17	生息之泉	潘盖亚大平原（完成耶坦尼亚任务后）
18	船只墓场	望乡岬
19	海盗的秘密仓库	东侧海岸洞窟
20	寂静厅堂	淹没墓地
21	琉璃色矿脉	地下水脉
22	天空花园	罗迪尼亚湖沼地带（需爬上藤蔓）
23	古代勇士墓碑	悠久山丘
24	浩劫树	独人岛

※ 发现景点后与奥斯特对话，可以获得珍贵的道具。

多周日要素

继承要素

将前文提及的所有要素都完美之后，玩家就可以开始二周目了。

继承要素	内容
角色等级	继承角色的等级及灵药效果
技能·技能等级	技能所有已习得的技能及其等级
装备品	继承武器以外的所有装备道具
各类消耗品	继承消耗品道具，部分除外
材料·食材	所有的材料与食材
地图的探索率	赛连岛的探索状况
记载于地图上的宝箱·采集点	继承所有的采集点与宝箱的标记
新一轮赠礼「各种矿石」	从低阶到高阶共 6 种矿石各 10 个
新一轮赠礼「空瓶 × 3」	每周目获得 3 个，最多可达 18 个
无限模式	任何难度皆可挑战，敌人变得非常强，掉落道具数 × 3，注意开始游戏后无法取消

●NIGHTMARE 难度

二周目挑战 NIGHTMARE 难度，即可解锁奖杯。本难度下角色承受的伤害提升为 3 倍，经验值也大幅下降。挑战 NIGHTMARE 难度前，建议尽可能提升角色等级、练满技能等级、打

造最强防具。若以一周目的完美存档进入，整体难度不会太高，最大的难关在于古代时期，丹娜需要单挑几个 BOSS，注意在战前多刷些些理力碎片，购买回复与强化角色的道具。

◆ INFERNO 难度



“穷凶极恶”难度。有“喝药后不会保留空瓶/道具最大持有数限制/敌人速度变快”等特点。由于空瓶会消失，回复道具数量受限，本篇中的“嗑药流”就无法再使用了。搭配上“无限模式”，几乎成了另一个游戏，也是本作真正的最高难度。不过本作的难度奖杯与 INFERNO 难度无关，白金玩家可自行选择是否挑战。

料理相关列表

序号	名称	获得方法
1	海鲜汤	剧情获得
2	香菇蛋包饭	隆起珊瑚林·宝箱
3	肉厚蔬菜杂烩	漂流村·固定漂流物
4	七彩香煎鱼	修朗丛林地带·宝箱
5	海鲜咸派	剧情获得
6	包心菜卷	在漂流村与莉歌塔对话
7	蘑菇肉卷	任务“营养百分百的肉料理”
8	炸鱼	大石柱的风穴·宝箱
9	海盜餐	海盜船·宝箱
10	豪华包心菜色拉	地下水脉·宝箱
11	真心肉酱面	俄刻阿诺斯战后与妮亚修女对话
12	国王南瓜派	任务“要委托冒险家的事”
13	清爽蔬菜汁	PS4版新增料理，无食谱，直接找主妇蜜拉姐制作

※制作前12种料理后喂给咪西，可以获得珍贵的道具。

固定漂流物回收表

内容物	时期
力量灵药	第二部开盘
食谱·杂烩	第二部·救出凯特琳后
各类材料	第二部·救出蒂娜后
各类药锭	第三部开盘
包心菜的种子	第四部·抵达岛屿东部
各类果实	第五部·前往巴赫斜塔后
马可斯传(下)	第五部·前往始生代大穴后
奥刺草×3	第六部·前往钢盔岩后

※固定漂流物是不会消失的，就算在主线上忘了回收，也可以在最终BOSS前随时去拿。只需要进出漂流村就会刷出下一次的固定漂流物。

冒险用品相关列表

序号	名称	获得方法
1	攀绳手套	剧情获得
2	夜光石	剧情获得
3	浮筒鞋	剧情获得
4	始祖鸟翅膀	剧情获得
5	仙鱼鳞片	剧情获得
6	净魂铃	剧情获得
7	疾风羽毛	综合探索率50%，艾尔朗的奖励
8	生息法衣	耶坦尼亚任务后，打开上锁的宝箱
9	斗神刻印	综合探索率100%，艾尔朗的奖励
10	风魔之壶	喂给咪西6种料理
11	白鹰水晶眼	发现50%景点(12个)后与奥斯特对话

笔记相关列表

笔记名	获得方式
海盗的笔记①	浸食谷·骸骨
海盗的笔记②	浸食谷·骸骨
海盗的笔记③	浸食谷·骸骨
海盗的笔记④	修朗丛林地带·骸骨
海盗的笔记⑤	长角海岸·骸骨
海盗的笔记⑥	海盜船·骸骨
T的笔记①	白滨岬·宝箱
T的笔记②	远鸣海岸·宝箱
T的笔记③	迎风丘陵·宝箱
T的笔记④	钢盔岩·宝箱

※集齐所有海盗的笔记后与艾尔朗对话，可以获得鬼神灵香。

礼物相关列表

序号	礼物名	获得方式	赠送对象
1	精巧缝衣针	蒂娜的交易所	爱丽森
2	罗门宪兵徽章	望乡岬·漂流物	艾尔朗
3	小巧红宝石	蒂娜的交易所	艾德
4	七彩颜料	钢盔岩·宝箱	奥斯特
5	船名牌	始生代大洞巢穴·蓝点图示	卡修
6	银发饰	蒂娜的交易所	凯特琳
7	黄金纹章	迎击战决死守城战·A评价	柯伦侯爵
8	鬼针草	蒂娜的交易所	葵娜
9	紫罗兰书签	虫之道·宝箱	葛莉赛达
10	大渔旗	蒂娜的交易所	萨哈德
11	碧玉珍珠	蒂娜的交易所	萨哈德
12	银十字架	蒂娜的交易所	妮亚修女
13	斗士剑鞘	蒂娜的交易所	席薇亚
14	刻有文字的钢笔	独人岛·蓝点图示	塔纳托斯
15	银制音乐盒	蒂娜的交易所	丹娜
16	小型黄金量晶柱	始生代大洞·宝箱	丹娜
17	古代金币	巴赫斜塔·宝箱	蒂娜
18	火酒	蒂娜的交易所	多奇
19	钢铁手指虎	海盜船·骸骨	多奇
20	雪花肥皂	耶坦尼亚王都遗迹·宝箱	胡麦尔
21	杂耍用球	蒂娜的交易所	胡麦尔
22	古老茶具	蒂娜的交易所	法兰兹
23	究理的菜刀	蒂娜的交易所	蜜拉姐
24	玩偶熊	蒂娜的交易所	兰可莎
25	气质眼镜	蒂娜的交易所	兰可莎
26	漂亮小石子	蒂娜的交易所	莉歌塔
27	马可斯传(下)	漂流村·固定漂流物	莉歌塔
28	大种子	古代种间道·宝箱	小佩罗
29	小戒指	蒂娜的交易所	小佩罗
30	老旧听诊器	地下水脉·蓝点图示	里席特
31	带铃铛项圈	蒂娜的交易所	瑞亚

※光是送礼物，是无法让角色好感度提升到最高并激活好感事件的，主线中的支线任务也必须完成。另外，爱丽森与艾德夫妇的好感事件需要进出一次漂流村才会触发。

奖杯攻略

白金综述

奖杯总数 55 铜杯 42 银杯 11 金杯 1 白金 1

白金难度	6/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1次
有无可错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

如果一周目直接以NIGHTMARE难度完美游戏，是可以直接白金的。但游戏的难度相当大，不建议普通玩家这么做。一周目以正常难度完美收集要素后，读取通关存档开启二周目，全程跳过剧情，跳过耶坦尼亚不必要的任务，总的来说也不会花太多的时间。注意在二周目也需要完成部分任务、迎击战、镇压战并加深人物好感，否则名声值不足200将无法进入真结局，不会跳杯。

奖杯列表

 稀世冒险家 取得条件: 获得除此之外的所有奖杯	 无人岛大厨 取得条件: 冒险日志「料理」解锁率达到100%
 完美地图 取得条件: 地图综合探索率达到100%	 高超钓鱼 取得条件: 冒险日志「钓鱼」解锁率达到100%
 道具收藏家 取得条件: 道具收集率达到100%	 怪物博士 取得条件: 冒险日志「怪物」解锁率(凶暴鱼除外)达到100%
 宝藏猎人 取得条件: 宝箱发现率达到100%	 原料研究家 取得条件: 冒险日志「材料·食材」登录率达到100%
 可靠的倾诉对象 取得条件: 冒险日志「人物」解锁率达到100%	



遥远的探索



取得条件: 总移动距离达到300克里梅莱



浪漫的探究者



取得条件: 景点发现率达到100%



充满朝气的村落



取得条件: 救出所有漂流者(总24人)



坚不可摧的村落



取得条件: 漂流村强化率达到100%



勤快的好帮手



取得条件: 漂流村任务达成率达到100%



漂流村的明星



取得条件: 好感度达标率达到100%



称职的强化师傅



取得条件: 将任一武器强化到LvMAX



顶尖的冶炼师傅



取得条件: 进行过所有的武器冶炼
奖杯说明: 流程中会有3次武器自动更换的情况: 早期胡麦尔离队并用太阳钢打造新武器后; 终盘亚特鲁直接获得最强武器; 最后的耶坦尼亚剧情中丹娜直接获得最强武器。由于武器无法再补救, 关键剧情前务必把武器冶炼到最高级, 否则就只能等到下一周目了。



888



取得条件: 任一道具持有888个以上
奖杯说明: 利用良性BUG可以轻松完成, 也可以继承材料后在二周目有目的地刷出来。



猛兽克星



取得条件: 打倒怪物数量达到2000只



屠龙剑士



取得条件: 打倒龙型古代种数量达到100只



技能击杀好手



取得条件: 技能击杀发动次数达到1000次



伟大崩解好手



取得条件: 崩解发动次数达到1000次



高速防御好手



取得条件: 高速防御发动次数达到100次



高速移动好手



取得条件: 高速移动发动次数达到100次



EXTRA大师



取得条件: EXTRA技能发动次数达到100次
奖杯说明: 以上战斗类奖杯都可以在主线中正常解锁。如果还差高速移动与防御的杯, 可以找一个使用光弹型攻击的怪物刷出来。



华丽的迎击



取得条件: 于任一迎击战中取得S位阶



身经百战的迎击士



取得条件: 通过所有的迎击战



魔境镇压者



取得条件: 通过所有的镇压战



极致技能王



取得条件: 所有的技能达到LvMAX
奖杯说明: 请参考“通关后”的“快速提升技能等级”部分。



红发冒险家



取得条件: 操作亚特鲁冒险长达5小时
奖杯说明: 可以用挂机来解开这些角色时间奖杯。



尊贵的贵族子女



取得条件: 操作兰可莎冒险长达5小时



豪迈的渔夫



取得条件: 操作萨哈德冒险长达5小时



孤高的运送者



取得条件: 操作胡麦尔冒险长达5小时



勤奋的野生少女



取得条件: 操作莉歌塔冒险长达5小时



温柔的调皮巫女



取得条件: 操作丹娜冒险长达5小时



繁荣的王国



取得条件: 耶坦尼亚任务达成率达到100%



领导精灵之人



取得条件: 救出耶坦尼亚的所有精灵(共10只)



威名远播



取得条件: 名声值达到200以上
奖杯说明: 完成支线任务、迎击战并提高漂流者好感即可达到。



划破沉默者



取得条件: 于“沉默之塔”打倒梅弗拉休姆
奖杯说明: Lv80的梅弗拉休姆算是一位隐藏BOSS, 速度极快且血量非常多, 攻击方式也很多样, 必然会陷入拉锯战。挑战前请做好万全准备。



猎杀万物者



取得条件: 于“旧地下圣堂”打倒梅莱杜玛
奖杯说明: Lv99的梅莱杜玛是隐藏迷宫“旧地下圣堂”的最终BOSS。



跨越噩梦者



取得条件: 以NIGHTMARE难度完成真结局
奖杯说明: 过程中不可调难度, 从头到尾都必须为NIGHTMARE。为了看到真结局, 二周目速推的过程中也别忘了做任务、打迎击战镇压战、救出漂流者和提高好感使名声值达到200。



全新的冒险



取得条件: 展开全新的冒险



盖提海之夜



取得条件: 通过序幕「盖提海之夜」



赛连岛



取得条件: 通过第一部「赛连岛」



隆起珊瑚林



取得条件: 突破“隆起珊瑚林”



幽暗的侵蚀谷



取得条件: 突破“侵蚀谷”



漂流者的狂宴



取得条件: 通过第二部「漂流者的狂宴」



越过钢盔岩



取得条件: 通过第三部「越过钢盔岩」



失落世界



取得条件: 通过第四部「失落世界」



古代斜塔



取得条件: 突破“巴赫斜塔”



夙愿以偿



取得条件: 打倒宿敌俄刻阿诺斯



巨树巫女



取得条件: 通过第五部「巨树巫女」



绝海的陨落日



取得条件: 通过第六部「绝海的陨落日」



继承的意念



取得条件: 突破“地下圣堂·最终考验之室”并获知耶坦尼亚的真正历史



苍蓝波涛的尽头



取得条件: 通过终幕「苍蓝波涛的尽头」并看到真结局



历经一段时间,《东京异境》终于以中文版的形式进入国内玩家的眼球。国内玩家可以摆脱语言障碍,欣赏 Falcom 最为擅长的“套路中带有高潮”的故事了。本作为原作的加强版,追加了不少新要素,本篇攻略便为各位读者带来完整的攻略流程。

文 果汁 美编 Juxi

东京异境eX+

东京异境eX+
2017年3月30日
售价为421港币

本地1人

PS4

Falcom

动作角色扮演 中文版
无对应周边

系统介绍

PS4 版新增要素

- ①追加全新故事剧本“支线故事”与主线流程后的“后日谭”
- ②追加全新可操作角色“白衣人”、“柊明日香（解放拘束术式）”、“伊吹辽太”。
- ③新模式“BOSS RUSH”，可挑战流程内出现过的 BOSS。
- ④追加新的异兽种类以及迷宫。
- ⑤追加新的最高难度“Calamity”。
- ⑥战斗系统追加新要素“EX 技能”、X 驱动发动期间同伴会加入战场，后文详解。

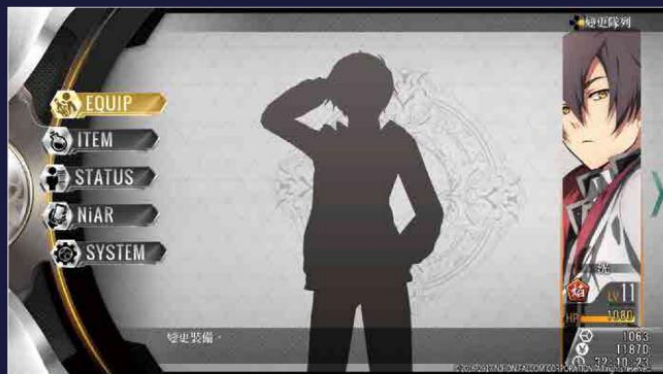
操作方式

按键	效果（日常）	效果（战斗）
左摇杆	角色移动 / 项目选择	
右摇杆	视角移动	更换目标
○	确定 / 对话 / 调查	攻击
△	更换搭档	
×	取消 / 跳跃 / 长按可加速剧情播放	跳跃
□	打开大地图导航画面	发动三大战斗技能
L1	打开语音信息 / 异界搜寻 / 加速对话	锁定目标
L2	辅助交替	
R1	冲刺（长按）/ 自动讯息技能	回避
R2	-	使用 EX 技能
R3	重置视角	
L1+R1	-	发动 X 强击
←	道具选单	
→	NIAR 选单	
↑	讯息履历	
↓	-	发动 X 驱动
触摸板	放大迷你地图	显示整体地图
OPTIONS	打开主菜单	



©2015-2017 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

主菜单



游戏中按下 OPTIONS 键即可打开主菜单，右下角显示当前持有的宝石、金钱与累计游戏时间，左侧主要选项的功能分别如下。

EQUIP：装备。调整灵魂装置的各大项目，还可更换角色的防具与饰品。

ITEM：道具。查看、使用与丢弃当前持有的道具。

STATUS：角色状态。可查看各角色的能力值、X 强击、X 驱动以及技能的说明与等级。另外，按 △ 键还可查看当前的灵魂

等级以及习得的灵魂技能。

NIAR：本作特有的系统，主要用于各种情报的管理。游戏中可以按 → 键迅速开启该界面，查看当前持有的所有情报。

SYSTEM：系统设置。提供存档 (SAVE)、读档 (LOAD)、删档 (DELETE)、游戏设置 (OPTION) 与回到标题画面 (TITLE) 的五大功能。其中 OPTION 包含了各种关键设定的项目，玩家可根据自身习惯进行调整。

NiAR 界面



NiAR 作为本作特有的情报管理终端，包含游戏中所有有用的信息，基本上可以看作“《轨迹》系列”各手账的融合体，完整收录了白金过程中最烧时间的各大收集要素。具体分为以下几个大项。

MAIN：主线剧情相关。可查看主线剧情概括与接下来的任务目标。同时还可查看各区域的商店更新资讯以及主角特殊属性的状况。

QUEST：委托相关。记录了主角接下的委托详情。已完成的委托标题前方会画上红圈。发现隐藏委托后也会自动在本项目更新。

BATTLE：战斗相关。查看至今的战历、迷宫完成度与评价、

敌人情报等内容。击杀敌人后即可获得敌人的情报。

FRIEND：人物情报。白金的最大难关，在游戏中与部分人物对话就会收集到该人物的情报，而这些情报会自动更新在此项，每个人各有 3~4 个资料需要收集。PS4 版还新增了一些人物的情报，具体可查看后文的流程攻略。

RECIPE：料理。收录与料理有关的资料与情报，之后可以在这个界面直接制作料理，用不同角色制作料理将得到总计 4 种成品。

BOOK：书籍。查阅当前获得的杂志、小说等书籍。

LOG：消息履历。收录对话履历和已激活的主动语音，还可以播放台词配音。

HELP：游戏教程。玩家可查看与基本系统、战斗操作、关卡要素有关的帮助与提示。

日常部分

日常部分分为“自由时间”与“主线程”两大块。其中处于自由时间时，玩家可以随意在城市各处探索异界、完成任务并触发主要角色的羁绊插曲。而在主线程中，只可以在有限的区域内行动，且不存在羁绊插曲。

①小地图，按触摸板可展开地图。

②当前日期。

③缘分碎片的数量（仅限自由时间部分）。

④当前操作角色。按 △ 键可更换为搭档。按 → 键可更换为援助角色。

⑤搭档。

⑥援助角色。

⑦异界搜寻值。仅出现在自由迷宫存在的地点，越是接近数值越高。



角色移动



在日常部分中，玩家只需按 □ 键打开大地图的导航画面，即可快速前往不同的场景与迷宫。可移动类别分为地点、区域以及异界三种，其中地点隶属于区域，需要进入该区域之后才能在地点

间跳跃。与“《轨迹》系列”类似，本作同样可以直观地看到事件提示，通常情况下，玩家可通过导航画面或展开的大地图直接看到事件发生点。事件分为三类，红色感叹号为主线流程的目标、黄色感叹号代表角色羁绊插曲、绿色感叹号是与委托有关的提示。隐藏委托一经触发，后续提示也会出现在地图上。

主角特殊属性

本作的主角时坂洸拥有三项特殊属性，分别为智、勇、仁。这是关乎通关后是否触发游戏真结局的重要数值。终盘需三项总值达到 8，才可以进入游戏真结局。二周目只可继承智值与勇值，无法继承仁值。若想仁值积满，需要完成包括隐藏委托在内的几乎所有委托，玩家在攻略白金时请千万注意这点。



名称	提升方法
智	阅读书籍、选取正确的选项
仁	完成委托
勇	攻略迷宫，评价越高提升得越快

自由时间

委托

在自由时间里，遇到麻烦的同学或居民会在NiAR上投稿求助，这就形成了本作的委托系统。打开NiAR的QUEST项目即可确认对应委托的详细内容，之后前往委托者处对话开始委托。完

成委托会获得相应的报酬，解锁特定的人物情报，还能提升主角的仁值。游戏中还包含数个隐藏委托，需要玩家自行寻找委托者，隐藏委托的触发方式在后文的流程攻略中会列出。



异界搜寻

推进主线至开启新功能“异界搜寻”后，就能在自由时间攻略那些分布在城市不同地点的“自由迷宫”了。值得注意的是，寻找迷宫时不能只进入对应区域，需要找到迷宫所在的具体地点才能激活这个系统。进入对应地点

后，画面左上角会出现“接近值”，玩家需移动角色接近异界之门，直到数值达100后按L1键激活，才可以进入自由迷宫。攻略自由迷宫后可获得1个新的缘分碎片。另外，只要是已经攻略完毕的迷宫，都可以在NiAR界面重复挑战。

羁绊插曲

缘分碎片只会出现在自由时间里，消耗缘分碎片可以触发主要角色的羁绊插曲，进一步了解这些可靠的同伴。本作共有11名可攻略角色，一周目建议集中回收5人左右的羁绊插曲，二周目会提供更多的碎片让玩家完美剩

余的角色。缘分碎片在自由时间开始时自动获取，之后每完成一个新的自由迷宫就能得到1个新碎片，有时候随着剧情推进，也会获得新的碎片。

另外，在剧情后期会出现“重要羁绊插曲”，若此前积累了足够的好感度，完成事件后会获得一张来自角色的留言卡，在最终章可触发特殊事件，并解锁对应角色的缘分奖杯。



灵魂等级

灵魂等级实际上就是《轨迹》中的好感度系统，通过触发羁绊插曲、踏破迷宫、使用特殊道具与推进剧情都能提升好感度，好

感度积累到一定数值时会提升灵魂等级，灵魂等级最高为5。升级的同时还会解锁对战斗有益的灵魂技能。

设施

游戏中的设施主要有商店、电玩中心与占卜店三种。商店遍布整个城市的每个角落，功能各不相同，能购买料理食材、书籍、防具与饰品、打开网格，也能合成或交换更强的元素、装备等。本作的收集要素相较以前的作品要显得简单一些，书籍与料理都

可以通过商店直接备齐。而电玩中心坐落在蓬莱町区域，含3种小游戏，详情将在下文详述。七星商场2F的占卜店可以占卜时坂洸与任一参战角色的缘分，每天只可占卜一次，已经占卜过的同伴不可再选，可用于提升角色的灵魂点数。

金钱

本作中获取金钱的方式主要有2种，一是主线剧情打工后直接获得；二是通过特定商店的“兑现”系统把委托或杀敌后获得的宝石以1:10的比率兑换为金钱。除金钱与宝石外，本作还有专门

用于电玩中心的代币，使用金钱以100:1的比率交换。基本交换方向为“宝石→元→代币”，不可反向交换。代币可在电玩中心换取饰品或家具等珍贵道具。

滑板

滑板小游戏位于杜宫纪念公园内，展开地图就能看到专门通往滑板场的入口。玩家需要操作洸进行滑板游戏，每条跑道难度不同，设有限定时间与回收目标。右上角分别是旗子与特技的已回收数/目标回收数。必须在限定时间内回收指定数量的旗子和

施展指定数量的特技才能获得过关奖励。

按键	效果
左摇杆	调整方向，左右反复摆动为蛇行动作，用于维持速度
○	加速
□	减速
×	跳跃，在红圈上使用为特技



电玩中心【绿洲】

在蓬莱町区域的电玩中心内以100:1的比率将金钱换为代币，即可游玩厅内的小游戏，还可以用代币直接换取强力的饰品。



●亚瓦隆之门

实际上就是《闪轨》曾出现的小游戏 BLADE 加强版, 1VS1 的对战型卡牌游戏, 只要击败对手累积足够的经验就能升级并解锁新的对手。随着主线剧情的推进, 可挑战对手也会越来越多。由于含有 3 个人物情报与 1 个主

核心, 所以这个小游戏是每个白金玩家都必须挑战的。游戏规则十分简单, 敌我双方每回合出一张牌, 最终由点数高的一方获胜。值得注意的是, 除 1 号牌外的特殊效果牌都不能留在最后出。

特殊牌	效果
BOLT	使对手最后打出的一张牌无效
BLAST	让对手随机丢弃一张手牌
MIRROR	把敌我双方的已出卡牌调转
FORCE	让自己的点数倍增
1	点数 +1/ 恢复被 BOLT 无效化的最后一张牌

这个小游戏有一个特点, 敌我双方抽出手牌后会自动按顺序排好。我方从左到右依次为 1 ~ 7 号牌、BOLT、BLAST、MIRROR、FORCE 的顺序, 敌方则相反。使用大数字牌拉开一定点数距离, 可以有效推测对方手牌的大致分布, 对本局的胜负也就有一定的心理准备了。当然, 运气始终是这个游戏的重要因素。

挑战 LV4、LV7 与 LV10 时会得到新的人物情报, 挑战 LV10 对手时如获二连胜, 能得到 1 个主核心。



●槌槌坏咪西 with 梦幻亚莉莎

典型的打地鼠游戏, 击中暗色的坏咪西会加分 (有红圈的坏咪西可以连续敲打得分), 反之若击中灰色和粉色的乖咪西将扣分。

限定时间内积累高分能得到更多的代币奖励。是前期所有小游戏中最能够保证胜率的一款。



●爆钓游戏 with 魔界皇子黎恩

玩法与《闪轨》的钓鱼游戏基本相同, 出现 “!” 后按 ○ 键, 之后按照画面的提示依次按键, 在猎物挣脱前制服即为成功。钓上高等级的鱼能够获得更多的代币, 每次钓起低等级的鱼都会提升高等级鱼的出现几率, 直到钓

上最高级的猎物, 之后所有几率都会重置。切记去高级钓场钓鱼的时候一定要准备足够多的代币, 不然运气不好很可能就血本无归了。初心者、中级者、上级者的最高报酬分别是 300、3000 以及 30000 币。

●夹娃娃机

新增加的小游戏, 均是用选项来操作, 选中惟一的正确选项就能夹到布偶。连续夹的次数越多, 选项就会变得越少, 增加夹中的几率。

战斗部分

在战斗部分中, 玩家的主要目的为攻略迷宫抵达出口, 根据迷宫不同还需面对不同的 BOSS。每次进入迷宫最多可选 4 名角色 (1 名

后备), 迷宫内部有许多拥有不同弱点的敌人, 切换操作角色以相克属性击杀敌人、维持连击数是获得高评价的关键。

战斗界面



- ①小地图, 按触摸板可展开地图。
- ②当前操作角色及其 HP 与属性。
- ③D 量表, 通过给予敌人伤害和破坏可破坏物件积蓄, 蓄满可发动 X 驱动。
- ④技能槽, 每次发动技能都会消耗, 之后自动回复。

- ⑤ EX 点数, 每次发动 EX 技能消耗一个, 攻击敌人或场景物可积蓄。
- ⑥强击点数, 蓄满可发动 X 强击, 后期可获 2 点。
- ⑦搭档及其 HP 与属性。
- ⑧援助角色及其 HP 与属性。
- ⑨被锁定敌人及其弱点属性。
- ⑩连击数及连击有效时间。

迷宫攻略

战前准备

进入任一迷宫前都会出现出击界面, 玩家可以在这里查看攻略所需信息并进行队伍的整备。画面左侧提示 “有效属性”, 直接告诉玩家迷宫内的敌人弱点属性分布以及数量, 玩家可根据这些

提示在画面右侧安排拥有相克属性的参战角色登场。

按键	效果
○	出击
△	查看本迷宫登场的敌人列表
□	进入装备画面
→	更换参战角色



迷宫构造

本作的迷宫构造不算复杂，分岔路一般藏有宝箱或开关，寻找开关→打开后续道路是基本的攻略思路。随着剧情推进，迷宫内还会出现不同种类的机关以提升迷宫的攻略难度，比如熔浆、重力池镰刀、会消失的平台等。除了PS4版新追加的“BOSS RUSH”模式，迷宫是无法重复挑战BOSS的。当玩家再次抵达迷宫最深处理，终点会出现拉霸机，

攻击其开始转动，再次攻击则停下。根据停止时显示的星星数量，会掉落不同程度的珍稀物品。

另外，在迷宫的固定关键位置会出现名为“S异兽”的强敌，击败它们后会出现一个橙色的“奖励核心”，把核心击破可获得珍稀素材，大多数升级网格的素材都需要在这些S异兽身上获取。

战斗系统

属性关系与弱点攻击

原版有5种属性，PS4版新增1个光属性（虽然只有白衣人一个角色拥有）。其中焰、风、钢、灵4个属性互相克制，光属性则克制焰、风、钢、灵4个属性。但是光属性被影属性克制，而影属性仅会被影属性克制。以相克属性进行击杀将获得元素击杀奖励。

励，对迷宫评价产生影响。角色属性方面，一周目中后期每个角色都可以通过更换主核心改变自身属性。二周目更是从一开始就能换，但只能在迷宫外或迷宫内的特殊存档点处更换，战斗过程中不可操作。



角色	主属性	可更换属性
洗	焰	所有属性
明日香	灵	影
空	风	钢
佑骑	钢	灵
志绪	焰	风
美月	影	焰
瑞音	风	灵
???	钢	焰
白衣人	光	-
辽太	灵	-



击杀奖励

若击杀敌人时满足特定的条件，还将获得特别的击杀奖励。这也关系到本作的奖杯，下面简要解释一下击杀奖励的获得方法。

击杀奖励	发生条件	奖励内容
ELEMENT KILL	以相克属性击杀敌人（弱点攻击），对迷宫评价产生影响	
FATAL KILL	敌人残余血量大于50%时给予致命一击	宝石出现量+10%/稀有道具出现几率+10%
CHAIN KILL	几乎在同时击杀复数敌人，从第二个敌人开始计算	※复数达成时可重复叠加效果
AERIAL KILL	用空中攻击、空中刚击或飞翔技能给予敌人致命一击	
EX KILL	用EX技能给予最后一击	

异常状态

在迷宫中遭遇特殊攻击或触碰特殊机关都有可能使角色陷入异常状态，要想解除异常状态，可以使用道具、等待持续时间过

去或发动X驱动解除。己方攻击也能够对敌人造成异常状态，装备相应的元素便可增加几率。

图标	名称	状态
	中毒	持续承受少量伤害，持续时间长
	烧伤	持续承受中量伤害，持续时间短
	冻结	完全无法行动（转动左摇杆能加快回复速度），持续时间短
	过重	移动速度下降、跳跃能力减半，持续时间中
	麻痹	无法使用普通攻击与技能，持续时间短
	黑暗	角色攻击有50%的几率出现MISS，敌人攻击有50%的几率出现暴击，持续时间中
	-	我方暴击率达100%，持续时间中
	-	稀有道具获得率提升，持续时间长
	-	机关伤害和异常状态无效，持续时间很长

战斗技能

在没有任何饰品或元素的效果加持下，本作攻击敌人时的硬直是随机低几率出现的，相反敌人攻击己方角色时，若角色并未处于技能施展过程中，必然会产生硬直。因此游戏早期的近战攻击就显得比较危险，尤其是遭遇大群敌人围攻时，很容易陷入动

弹不得的危险之中。建议玩家早期多利用射击技能与敌周旋以确保安全，后期得到更多与硬直有关的优秀饰品与元素后再放开手脚。若不幸被大量敌人包围，可以解除锁定并用飞翔技能强行离开不理想的位置。

●四大技能

除了普通攻击，每个角色都拥有四种独特的战技，前三种战技会消耗一定量的技能槽，能量耗尽时无法继续施展，需等待技能槽自动回复。战技可以在存档点或各大与异界有关的商店进行升级，需消耗指定的素材。升级成功即可提升技能伤害并减少耗费的能量。在红砖小路·骨董店【勒考特】还可以直接以金钱购买珍稀素材，随着剧情推进，可购买的种类也越来越多，减少刷的时间。

射击技能：在地面短按□键发动远距离攻击，伤害基于魔法攻击力。

刚击技能：长按□键发动强力攻击，伤害基于攻击力，能破坏柱子与老旧墙壁等场景障碍物。无论在地面还是空中都可以发动。

飞翔技能：在空中短按□键发动突进攻击，伤害基于攻击力与魔法攻击力的平均值，同时也是一种特殊的长距离移动手段。

EX技能：PS4版新增技能，EX点数集满时，按R2键发动。各角色具有的性能各异的特别技能，发动时有3分之1的几率产生暴击，并且发动时可无效化敌人的攻击。EX技能是一种十分强大的攻击手段，在面临被大量敌人围攻的状况下可以积极发动。



● X 驱动

角色头像下方的 D (驱动) 量表蓄满时, 即可按 ↓ 键发动 X 驱动。发动后 D 量表缓缓减少, 驱动效果会持续至 D 量表耗尽为止。X 驱动的效果为搭档参战、无限使用战技、攻击全部变为弱点属性攻击、当前操作角色与搭档的 HP 逐渐回复。此外还有异常状态无效化、连击不中断、增

加移动速度、加强防御与不会被击倒等额外效果。而根据操作角色与搭档的属性、以及灵魂等级的不同, 还会获得更强力的奖励效果。面对强敌时使用 X 驱动可持续输出巨额的伤害。给予敌人伤害和破坏场景里的物件 (主要有箱子与金色晶石) 都能增加 D 量表。

● X 强击

当 D 量表右侧的强击点数 (六角型图标) 蓄满并出现闪电符号, 按住 L1 键再按 R1 键就能发动 X 强击。X 强击与《轨迹》中的 S 战技类似, 可对范围内的多个敌人造成巨大伤害。比起普通攻击, 用战技、弱点攻击、达成高连击数等方法都能更有效的积蓄强击

点数。在游戏后期会获得 2 个强击点数的积蓄槽。另外, 若搭档或援助角色的灵魂等级 (好感度) 提升到 LV3, 即可在发动 X 强击的中途用 L1 或 R1 键选择连锁角色, 触发“连续强击”追加额外的伤害。灵魂等级到 LV5 时, 能够输出更高的连锁攻击伤害。

灵魂装置

受限於世界观设定, 每个角色只能拥有一把固定武器, 游戏中被称为“灵魂装置”。尽管无法

像其他 RPG 那样频繁更换武器, 却能够对灵魂装置进行强化与改装。

● 元素

相当于《轨迹》中的“回路”, 每个元素附带不同的特性能力, 除了可以增加能力值, 也有给敌人造成异常状态等特殊效果。普

通的元素可以在商店购买, 更高级的元素需要完成特殊条件、任务或交换才可获得。

● 网格强化



每一把灵魂装置都带有多个网格, 根据角色定位的不同, 网格的分布也有所区别。大体上分为主核心网格、技能网格、自由网格以及特殊能力网格四种。在各大与异界有关的商店与迷宫的存档点都可以直接对其升级改造。

主核心网格: 如前文所述, 主核心关乎角色属性, 而同属性的核心也有不同的属性加成。收集更强的核心也是提升能力的关键。

技能网格: 分别对应射击、刚击、飞翔三大技能, 强化技能网格实际上就是强化技能。

自由网格: 通过使用素材解锁后可以镶嵌不同的元素, 进一步强化后可以镶嵌更高级的元素。

特殊技能网格: 习得或强化专用的技能。三个技能分别为“连击数每过 10, 攻击伤害上升一定百分比”、“迷宫内一次起死回生并回复一定百分比的血量”以及“作为搭档或援助角色时, 可在操作角色濒死时回复一定百分比的血量”。

装备

除了灵魂装置, 玩家还可以通过调整装备强化角色。可装备格子分别是服装、鞋子以及两个饰品。最下方的三个格子是影响

角色外观的特殊装备。多周目选取特典项目中的几个服装项, 可以获得大量角色服装。



迷宫评价

每次踏破迷宫都会跳出战斗结算画面, 得到迷宫评价。评价有 C ~ S 数个阶段, 评价越高获得的“勇”点数也会越多。只要

最终获得 2000pt 就能得到最高的 S 评价。而迷宫的评分项目具体如下表所示。



项目	说明	获得 pt 数
TIME	实际过关时间 / 标准时间	最大 500pt
DAMAGE	受伤率 (越低评价越高)	最大 500pt
GREED	敌人击破率, 击破所有敌人 100%	最大 500pt
TREASURE	宝箱回收率, 回收所有宝箱 100%	最大 500pt
NO DAMAGE	无伤过关	200pt
FAST TIME	快速过关, 需在基准时间的 80% 内	200pt
ELEMENT KILL	元素击杀 30%/50% 以上的敌人	100/200pt
BREAK OBJECT	破坏迷宫内 80%/100% 以上的可破坏物件	100/200pt
MAX COMBO	最高连击数达 100/200	100/200pt



角色简析

时坂洸

万能型角色，各项数据都趋于平衡，流程中期追加的全属性替换让其必定在攻略队伍中占有一个席位。但是老实说洸的普攻动作并不是十分顺手，速度不快，胜在范围大，几乎涵盖前方180度的区域，可以同时命中多个敌人。射击技能只有1HIT，耗能较大，拥有贯通效果；刚击技能范围足够广阔，可攻击到包括背后在内的敌人；飞翔技能中规中矩；EX技能属于一击必杀型的攻击，面对后方也有攻击判定。由于本身招式HIT数少，推荐集中提升洸的攻击力。

主属性：焰
副属性：全部



柊明日香 / 解放拘束术式版

受到EX技能的恩惠而使实用度大幅上升的角色。虽然HP和防御力相对偏低，但仅从技能性能来说明日香才属于易上手的主角型角色。普攻速度快，射击技能性能优秀，升级后会增加基础HIT数，伤害基于魔法攻击；刚击技能为多段HIT，性能尚可；EX技能尤为出众，发动时会冻住广范围的敌人然后给予伤害，打断BOSS招式的效果非常实用。明日香的培育较为自由，建议以提升魔法攻击力与射击技能的威力为主。

PS4版新增剧情后期出现的“解放拘束术式版”，二周目才可自由使用。虽然战斗中会持续受到伤害，但是性能的提升是显而易见的。具体变动的方面有：攻击力提升、移动速度加快、技能槽回复速度提升、状态异常无效、不会倒地、射击技能变为6发、刚击技能的冰柱会出现2个。副作用几乎可以无视，技能槽的高速恢复使其成为二周目最为无脑的射击技能推图角色，为解放版明日香装上元素“射理”、“婆婆罗”、“双巨斧”与“朱雀爪”的组合，就能大幅强化射击技能的伤害。

主属性：灵
副属性：影



郁岛空

以优秀的攻击力和攻速见长，威力极高的刚击技能是其最大的特长。魔法攻防力是天生的短板，虽然连续使用射击技能可以派生出高速的能量弹射击，但基本来说用途不大；刚击技能威力虽然高，但要注意蓄力时的硬直；飞翔技能移动距离长，可用作移位；EX技能伤害倍率偏高，是BOSS战的利器。建议主升攻击力，配合“钢之理”等元素最大化刚击技能的威力。

主属性：风
副属性：钢



四宫佑骑

PS4版实用度不如从前，但依然是惟一个可以在移动中进行射击的角色。最安全的打法就是与敌人拉开距离后不断射击，不过想要有效率的打还是得配合其他技能。普攻的范围和攻速都尚可，虽然可以移动射击但是射程短耗能高，效率已不如明日香、美月等角色；刚击技能蓄力速度快且范围广，适合在射击技能打上一波后接上刚击补伤害；EX技能是驱动4个灵子壳发动面向前方的光束攻击，发动途中可以改变光束的方向，没有太大亮点。推荐强化佑骑的魔法攻击力和射击能力。

主属性：钢
副属性：灵



北都美月 高幡志绪



主属性：影
副属性：焰

远距离魔法型赖皮角色，普攻为远程攻击，使用射击技能后再接普攻迅速恢复技能槽是其基本打法。拥有万能影属性以及一次无敌的护盾，面对攻击 HIT 数低的敌人，甚至可以直接开起护盾冲到敌人怀中，使用刚击技能→普攻的循环打法无伤击破敌人。普通攻击为放射轨迹的复数魔法弹，离敌人越近就能命中越多。射击技能拥有最远的攻击距离，锁定时会集中命中敌人；刚击技能是个在限定时间内完美防御一次伤害的护盾，发动时会对周围产生伤害，这是美月被拉近距离后保持无伤的一个重要手段。除了用来防御敌人的攻击，也能应对场景的各类机关，攻略复杂迷宫时十分有效。



主属性：焰
副属性：风



玖我山璃音

机动性最强的角色，移动速度快。射击技能能达到惊人的高 HIT 数，镶嵌增加异常状态几率的元素可有效牵制敌人，尤其是使用冰或麻痹等状态元素时对敌人使用射击技能，有极高的几率让对方中招，有效限制敌人的攻击行为；普攻与刚击技能的破绽较大，建议多利用远距离放风筝的方式与敌人周旋；璃音最优秀的技能为飞翔技能，耗能低威力高，HIT 数也十分可观。



主属性：风
副属性：灵



主属性：光
副属性：无

白衣人

PS4 版新增角色，综合性能相当优秀。普攻快速大范围，射击技能的 HIT 数高，可惜发动速度比较慢；刚击技能的射程范围大，也能当半个远程使用；EX 技能的范围非常大，配合克制大部分属性的光属性，简直就是真正的无双角色。



主属性：钢
副属性：焰

???

流程第 7 话正式入队，为了避免剧透而隐去姓名。普攻性能优秀，是和美月相同的远程攻击手，射程远且能有效累计 HIT 数。相较普攻，其余三大技能的短板就比较明显，均是伤害高但是发动时间较长的类型。EX 技能是斧头乱舞，注意锁定好目标再发动，不然很容易打空。

伊吹辽太

PS4 版新增角色，严格来说只是玩梗型的角色，灵魂装置的强化对其并不适用、无法使用 X 强击，物理、魔法攻击力也是所有角色中最低的。不过攻速与暴击率高，配合能装备 7 个元素的特殊武器，配好装的话也是能发挥作用的。



主属性：灵
副属性：无

资讯汇聚

聚焦国行

特别企划

奖杯珍藏

深度特攻

WALKTHROUGH

流程攻略

注：①本流程攻略数据以最高的“CALAMITY”难度为准，实际上本作的难度提升仅为数据提升，无论任何难度的游戏均可参照BOSS攻略；②为避免读者遗漏某个时间段容易错过的人物情报，本流程的人物情报是按照可获得的时间段列出的，不再另外列出总结表格。

第1话 异界化

主线流程

◆剧情后前往迷宫最深处，此段仅为熟悉移动操作，没有战斗。

4月17日

◆剧情后进入自由时间，NiAR功能开启。自由时间是时坂洸进入打工前可以自由活动的时间，简单来说就是完成收集要素的时间段，收集好后前往打工地点便能推动流程发展。

自由时间

◆首先前往校舍主栋·1F门前触发剧情，可以开放快速移动功能，以后按□键便可通过移动选单快速移动到目的地。

◆小卖部位于杜宫学园·第二校舍1F，此处可以购买一些装备与道具。进入深处的图书馆会触发教程，阅读图书馆的书可以提升洸的特殊能力值。调查右侧“言语”书柜上的发光点，阅读《杜宫的人文历史》便可提升洸的“智”能力值。阅读过后的书籍

内容会登陆进NiAR，以后可以随时反复查阅，书中内容多是记载游戏的世界观，想要更深入了解剧情的玩家可以多阅读这些书籍。

◆可以在站前广场买星期彩券，每话买一次便可在下一话兑换奖金。



收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 1F	晴彦①、亚美①、和佳①、桂子老师①(保健室)、风香①(保健室)
杜宫学园·校舍主栋 2F	千鹤①、碧琉①、隼人①、裕二①
杜宫学园·校舍主栋 3F	政孝①、惠梨香①、盐川主任①
杜宫学园·校舍主栋·顶楼	田部①
杜宫学园·第二校舍 1F	间藤①
杜宫学园·图书馆	静音①
杜宫学园·第二校舍 2F	实①
杜宫学园·杜办楼	崇史①、文都①、早纪①、华莲①、浩作①(餐厅)
站前广场	梓①、艾莉①、三枝婆①(巴士站)、一弥①、麻理惠①
站前广场·猎户座书店	贤一①
红砖小路	环①
红砖小路·时装店【诺玛德】	薰①
红砖小路·咖啡厅【壹七咖啡店】	山冈老先生①、信夫①

获取地点	书籍
杜宫学园·图书馆	杜宫的人文历史
站前广场·猎户座书店	杜宫期刊·第1号

注：主线剧情自动开启的伙伴情报不再注明。

主线流程

◆前往红砖小路·骨董店【勒考特】→选择“开始打工”便能推动主线发展。剧情后进入真正意义上的第一个异界迷宫“忘却遗迹”，开始攻略前会有一段剧情战斗，随便按攻击键打倒敌人即可。攻略迷宫战胜长老异兽，一段剧情后本章便会结束。

异界攻略

宝箱位置 迷宫起点 迷宫终点 机关

※忘却遗迹



弱点属性：焰×2(14)、灵×2(14)、钢×1(1)
宝箱：3个

注：弱点属性后的数字为敌人的种类数量，括号内的数字为敌人的总数。

攻略要点

流程中的第一个正式迷宫，难度不高，构造也非常简单。按照图示前往机关A处开启机关就能开启下方的门，然后前往机关B处开启机关就能抵达迷宫最深处。注意此处的S异兽“高等半兽人”

虽然与之前碰到的半兽人攻击方式相同，但是它的拳头带有正前方的圆形范围判定。因此在它出拳的时候最好往左右方向躲，待它双手进行捶地动作时才往后躲。



BOSS 战 美尼斯食人魔

LV	弱点	HP
63	无	36311

总体作战思路是按 L1 键对 BOSS 进行锁定，然后好好观察它的预备动作，按 R1 键回避它的招式再进行反击。推荐使用攻击距离较长的洗进行作战，在近战的时候也能保持容易闪避的距离。BOSS 总共有以下 4 种攻击方式：

1. 预备动作是双手遮挡嘴，然后喷出扇状的飞行道具。虽然落点会跟踪角色的位置，但是及时往后闪避即可。

2. 预备动作是右腕稍微往后蓄力，然后击出右勾拳。如果位

于 BOSS 前方的话需要往右侧闪避，注意此招有一定的前冲距离。

3. 预备动作是趴伏在地面蓄力，之后会快速向角色突进，距离非常长，如果在远处的话需及时向两侧回避。位于 BOSS 近处的话，就要待它蓄力一段时间进行前冲的那瞬间再执行回避动作，如果操之过急的话反而会被判定撞到。

4. 多为接近它的时候发动，预备动作是举起双腕、身体发光，然后使用以自身为中心的范围攻击。因为波及的范围非常大，瞬间回避的时机比较严苛，所以看到这个预备动作的时候推荐迅速远离 BOSS，不要贪刀。

BOSS 在血量清零后仍会继续行动，听到语音讯息后更换明日香并长按 L1+R1 键使出 X 强击便可结束战斗。

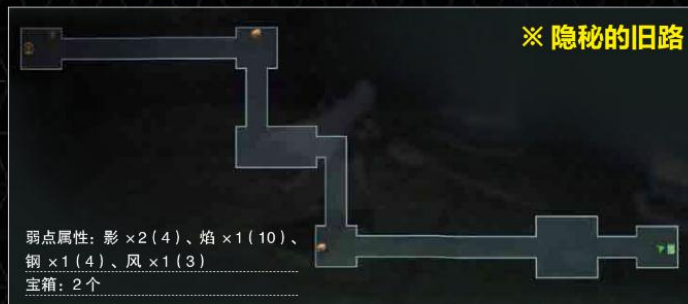


第 1 话支线故事 白影

主线流程

◆本章为 PS4 版新追加的章节，主要是补充幕后的故事以及操作新角色“白衣人”。剧情后直接进入异界迷宫“隐秘的旧路”

异界攻略



攻略要点

进入迷宫后开启刚击与飞行技能系统。迷宫的规模要比第 1 话的小，白衣人的光属性克制除影属性以外的所有怪物，但登场的怪物也较为强大，还是要熟悉操作才能轻松攻略。白衣人的性

能非常优秀，注意迷宫中带有护罩的敌人，先使用刚击技能打破护罩，射击技能才能对其起效。到达迷宫终点前会触发 EX 技能的教学，按 R2 键发动 EX 技能便能瞬间清场。

BOSS 战 黄金哈庇

LV	弱点	HP
70	风	88306

BOSS 攻击力较高，在它使出空隙大的招式前尽量避免对其使用刚击技能，否则很容易被打中。积极利用 EX 技能和 X 强击进行输出，战斗时间就不会拖太久。BOSS 同样有 4 种攻击动作：

1. 预备动作是翅膀交叉举起，蓄力一段时间后释放音波光线。根据其头部的移动光线也会跟着移动，不过较易闪避。

2. 最麻烦的招式，预备动作

为多次扇动翅膀，然后释放追尾的龙卷风。追尾的距离比较长，需要拉开较长的距离才能避开，闪开后可补上射击技能增加输出。

3. 预备动作为低空浮游，然后身体发出金色的光芒进行突进攻击。比美尼斯的突进还要没水平，往两侧闪避便能轻松躲开。如果在近处的话可以安全补上刚击技能。

4. 预备动作为稍微举起翅膀，然后释放快速的 2 连斩。发动时间相当短，因此看到动作就要马上拉开距离回避。

第 2 话 异兽

主线流程

4 月 27 日

◆大段剧情后进入课堂时间，选择“成为一场难忘的旅行”→智上升，并触发“智仁勇”能力值的教程。

◆离开教室触发剧情。

↓

◆前往杜宫学园·社办楼的武道场触发剧情，委托系统开启。按一键打开 NiAR 界面可查看当前委托列表。

↓

◆离开杜宫学园触发剧情。

↓

◆完成必要任务。

任务名 请给我提神剂【必要】

委托人 雪乃

地点 站前广场·樱花药妆店

任务内容

- ◆前往站前广场·樱花药妆店与瑞原对话，开启兑现系统。
- ◆选择买东西并进行兑现。
- ◆前往站前广场·耀星量贩店与茜对话。
- ◆前往杜宫商店街·五金锻造【俱乐屋】与真由对话。
- ◆前往红砖小路·骨董店【勒考特】与雪乃对话，开启料理系统。

◆完成必要任务后开启料理系统，可通过 NiAR 界面进入 RECIPE 项目制作料理。料理食材可以在各大商店购买，攻略异界迷宫时也会收集到特殊的食材。PS4

版新增区域“洗的房间”开启，收集家具便能提升洗的最大 HP，并且与奖杯相关，以下流程会列出该时间段里的家具获取方式。



自由时间

◆本章开始提供“缘分碎片”，只要有碎片便可寻找地图上拥有黄色感叹号的角色触发“羁绊插曲”。



某些人物情报也需要完成对应的羁绊插曲才可获得。

◆与站前广场的信夫对话可以开启“交付料理”系统，作出失败料理也可以交给他换东西。

◆前往杜宫商店街的粗点心店（铃木商店对面），调查扭蛋机玩扭蛋游戏，关系到人物情报的收集。在红砖小路的花店可以购买家具“仙人掌盆栽”。

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 1F	一弥①（需要先前往商店街的粗点心店玩扭蛋游戏）
杜宫学园·校舍主栋 3F	宗典①
杜宫学园·第二校舍 1F	早纪②（在购买部与永远对话）
杜宫学园·杜办楼	三郎①（餐厅）
站前广场	长梦①
杜宫商店街	慎介①、隆宽①
杜宫商店街·荞麦面店【玄】	官治①
九重神社	早苗①
红砖小路	坂本①
支线委托：重要的钱包	和佳②
羁绊插曲：明日香	山冈老先生②

获取地点	书籍
站前广场·猫户座书店	杜宫期刊·第2号
站前广场·耀星量贩店	立刻上手 XIPHONE 入门

获取地点	料理
红砖小路·咖啡厅【壹七咖啡店】	壹七食谱·咖啡
杜宫商店街·荞麦面店【玄】	秘传食谱·红豆凉粉

◆获得书籍与料理后须进入后台的 ITEM 项目进行阅读，才能提升智值并收录到 NIAR 中。



◆支线委托。

任务名	重要的钱包
委托人	和佳
地点	杜宫学园·校舍主栋 1F
任务内容	
◆前往杜宫学园·校舍主栋 1F 与和佳对话，选择“帮忙”。	
◆前往杜宫学园·校舍主栋·顶楼，调查左侧的闪光点找到钱包。	

主线流程

◆收集要素完成后前往杜宫商店街·柳运动用品店与柳对话，选择“开始打工”。

◆前往杜宫商店街的小巷触发剧情，选择“靠近公寓前”。



异界攻略

※ 琥之小迷宫

弱点属性：灵 ×2 (15)、焰 ×1 (15)、风 ×1 (9)
宝箱：4 个



攻略要点

装备要素解禁，在准备界面中可以给洗装备上之前获得的元素。迷宫中的敌人攻击带毒与麻痹属性，可以事先准备抗性饰品。要注意的杂兵是骷髅，当它的血线降到很低时会陷入狂暴化状态，速度和攻击力同时变高且不吃硬直。虽然它的魔防高，但触发狂暴化后最好还是拉开距离用射击

技能与其周旋。待迷宫最后开启刚击技能后，以后便能在骷髅进入狂暴状态的时候使用刚击技能一口气终结它。到场景 2F 断桥处便会提示空中按□键使用飞翔技能过桥，如不幸掉下 1F 还得重新爬上来。到达断裂平台的机关处需要使用二段跳跃 + 飞翔技能的组合飞到对岸开启机关。

BOSS 战
无畏级魔像

LV	弱点	HP
64	风	34462

BOSS 的攻击速度虽慢，但是回避的容错率较低，需要认真观察预备动作判断其招式的回避方式。主要的攻击模式是以下 4 种：

1. 转动身体蓄力→回转攻击，回转距离较短，及时后闪即可。
2. 抬起右腕→挥动拳头的攻击，出招速度很快，有时候还会接上一个回转动作，注意向右侧闪避。

3. 腹部的红色核心发光→射出直线的光线，看到核心发光的时候稍停一下，待光线即将射出的那一刻往两侧闪避是最安全的，要是按错往后闪的话就会吃下这招了。

4. 扭动身体蓄力→回转攻击，第一招的加强版，蓄力时间会长一点。因为回转的时间很长且最后一击带有追向性，所以看到预备动作时就要马上远离 BOSS。因为最后一击的回避时机比较难判断，所以推荐进行加速跑快速拉开距离。

主线流程

4月28日

◆前往杜宫商店街·五金锻造【俱乐屋】，与真由对话开启灵魂装置强化系统，离开五金店开启传送至已攻略异界的功能。

◆在杜宫商店街拐角处与麻衣对话，获得麻衣②情报。

◆前往站前广场与巡警对话。

◆进入站前广场·耀星量贩店与茜对话。

◆前往红砖小路与路边的画家环对话。



◆选择“站前广场→商店街→红砖小路”→智上升。按照前文流程走的话洗的智等级上升，别忘了去九重神社领奖励。



收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 1F	桂子老师②(保健室)
杜宫学园·杜办楼	实②(餐厅)
杜宫商店街	崇史②
杜宫商店街·五金锻造【俱乐屋】	真由②
红砖小路·咖啡厅【壹七咖啡店】	碧琉②
站前广场·猎户座书店	贤一②(与柜台的和辉对话)



◆前往杜宫纪念公园，在北侧的椅子发现相泽。选择“向她搭话”后推进剧情。

异界攻略

※月下庭园

1



2



弱点属性：风×2(15)、灵×1(20)、焰×1(16)、钢×1(6)
宝箱：6个

攻略要点

辅助系统开启，善用L2按键交换辅助队员，以做到属性的切换。挺有气氛的迷宫，要是走水道逆流方向时会被冲往下方。场景看上去虽然大，但实际上只要顺着路开启机关就能顺利前进，感觉迷路的话开启迷宫地图查看

自己还有哪些地方没去即可。此迷宫经常会碰到多个敌人聚集的情况，不过EX技能系统也总算在本篇开启，在面对众多敌人的情况下积极使用EX技能突破困境。迷宫途中还会开启X驱动系统。

BOSS战 眩光魅影

LV	弱点	HP
66	无(核心弱点为风)	98673

BOSS的攻击力相对偏高，要是不熟悉其攻击套路的话建议战前整備装备。推荐射击技能性能优秀的明日香作为主攻手，BOSS的攻击方式有以下5种：

1. 手腕交叉然后挥出→发出以自身为中心的圆形冲击波。注意不要太接近BOSS，然后使用二段跳回避，回避成功后使用飞翔技能可以安全反击。

2. 抬起右腕→砸向地面发出有追向性的冲击波，最有威胁的招式，冲击波是根据玩家的回避方式改变轨道的。建议冲着其轨道主动触发精准回避，然后就停下不动，这样冲击波就变成围着玩家绕圈，乱动反而危险。一旦接下这招就会进入被捕状态，可以通过快速摇动摇杆挣脱。

3. 挥动任意方向的手腕→快速射出漆黑的飞行道具，射速非

常快。看到动作后保持往两侧走动就能安全避开。

4. 挥动右腕蓄力一小段时间→打出交叉型的二连挥击，看到预备动作后马上闪避。

5. 潜入地面→追踪玩家一段时间后冲出地面，并带有圆形的攻击判定。

BOSS在血量被削减一定程度后会倒地并露出核心，核心弱点为风。所以之前的战斗要保证空的安全，最好只让明日香和洗负责打，待核心露出时再切换空出来进行刚击技能的高伤输出。第一次核心露出一段时间后BOSS会重新站起，有一定几率生成一个护罩并发出具有麻痹属性的咆哮。而BOSS血量降到4分之1后便必定发出这个咆哮，需要留个心眼拉开距离进行回避。由于BOSS血量降低后招式的范围都会变大，这时候就会比之前更难闪避，所以X强击最好留到现在使用，以求尽快结束战斗。

第2话支线故事

那一日的誓言



主线流程

◆剧情后直接进入异界，攻略完后支线故事结束。

※琥珀小道



弱点属性：灵×2(11)、钢×1(16)、风×1(12)
宝箱：4个

攻略要点

青蓝妖花吐出的水球会停留在地面一段时间，踩上去是会受到伤害的。亚伦铁处女会使用吸取玩家的招数，距离太近的话就会直接被它吸进身体内受到伤害。

建议先诱发它使出这招后再使用刚击技能+普攻连段秒杀。尽量保留EX技能和X驱动槽，这样对付BOSS就会轻松不少。

BOSS战
灵蓝幽魂

LV	弱点	HP
66	风	75903

开场使用X驱动扫清四个角落的杂兵。BOSS攻击力偏高，刚击技能建议待BOSS出招后陷入硬直的时间再使用。BOSS多使用飞行道具型的招式，在飞行道具快要打中自己的时候毫不犹豫进行闪避吧，BOSS的招式有以下3种：

1. 把宝珠举到自己头上→发射数个有追尾性能的球。虽然追尾性能不是那么强，但由于攻击力比较高，最好一次都不要中。
2. 举起左手→刮起以自身为

中心的旋风。接近BOSS后有大几率会使用的招式，就连BOSS附近的天空也具有攻击判定，即使是使用EX技能的时候也会被击中。及时后退就能闪避。

3. 右手触摸宝珠，然后挥动右手→往玩家所在的场所召唤落雷。发动时间短，看到预备动作的瞬间就要进行回避。如果有信心的话，待黄光聚集很短的时间后再进行闪避就能轻松触发精准闪避。

BOSS的血量降低后，招式的使用频率和性能都会提高，按照老套路把X强击保留到最后阶段追求速战速决。

※翠之小迷宫



弱点属性：焰×2(16)、灵×1(21)、风×1(5)
宝箱：4个

攻略要点

2F的空中平台需使用飞翔技能飞越，掉下去得重跑一次，空中高台上的2只黑檀半兽人直接使用空的EX技能秒杀。自由迷宫里面没有长老异兽，最深处的BOSS是半兽人G，和此前出现过的高等半兽人一样，招式范围比

普通的半兽人更大，出招速度也更快。只需把X强击、X驱动等大招都扔到它身上就能轻松结束战斗，不需要硬拼。最后攻击迷宫深处的拉霸机后返回现实世界，缘分碎片追加1片。

自由时间

- ◆前往猎户座书店与贤一对话获得家具“SPIKA的海报”，回家贴上还会触发一段小剧情。
- ◆前往杜宫纪念公园可以开启

滑雪小游戏。

- ◆蓬莱町的游戏中心【绿洲】里可以花2000代币兑换家具“杜丸布偶”。

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·图书馆	静音②
杜宫学园·杜办楼	亚美②(道场前)
杜宫商店街	慎介②、隆宽②(支线委托“豆腐店老板之魂”)
杜宫商店街·荞麦面店【玄】	宗介②
杜宫商店街·五金锻造【俱乐屋】	治兵卫②
站前广场	三郎②(接下还书任务时需再对话一次)
九重神社	早苗②
杜宫纪念公园	竹内①(位于公园中央)
蓬莱町	匠马①、霞①、伊月①
蓬莱町·当铺【大黑屋】	泰造①
蓬莱町·游戏中心【绿洲】	翼①、魔界皇子黎恩①(调查不良少年左侧的爆钓游戏机台)、梦幻亚莉莎①(调查翼旁边的魔法少女机台)
羁绊插曲：空	空②
羁绊插曲：吾郎	吾郎②
羁绊插曲：纯	辽太②
羁绊插曲：永远	永远②

注：本阶段的羁绊插曲有永远、吾郎、空、璃音、纯5人。注意永远与吾郎的羁绊插曲需完成端末室的对话后才能各自触发，而纯的羁绊插曲会得到辽太的第2个人物资料。一周目只能获得3个缘分碎片，无法全部获得，因此要记下遗漏的角色，以后获取。

获取地点	书籍
站前广场·猎户座书店	杜宫期刊·第3号
杜宫学园·图书馆	实录·东京震灾、3年F班·金熊老师、季刊·军事迷、全球的跨国企业(※后三本需完成前置支线委托“帮忙归还过期图书”才可阅读)
获取地点	料理
杜宫学园·福利社	学生餐厅食谱·乌龙面
咖啡酒吧【N】	N的食谱·鲜奶
站前广场·猎户座书店	料理探索·豆腐田乐烧

- ◆支线委托。

第3话

要听神明的话

主线流程

5月7日

- ◆剧情后获得2个缘分碎片，离开学校时收到明日香的请求。



- ◆完成必要任务。

任务名 请求协助异界搜寻【必要】

委托人 明日香

地点 -

任务内容

- ◆前往站前广场，自动开启异界搜寻系统。
- ◆到耀星量贩店北侧打开异界之门。
- ◆攻略自由迷宫翠之小迷宫。

任务名 帮忙归还过期图书

委托人 小町

地点 杜宫学园·图书馆

任务内容

- ◆前往杜宫学园·图书馆与前台的小町小姐对话，选择“帮忙”。
- ◆杜宫学园·校舍主栋 3F，与惠梨香对话回收书籍。
- ◆站前广场，与三郎对话回收书籍。三郎位于猎户座书店右侧。
- ◆杜宫商店街·荞麦面店【玄】，与田部对话回收书籍。
- ◆前往杜宫学园·图书馆与前台的小町对话。在还书前可以先把3本书都读了，不过没读以后也有机会阅读，无须担心。

任务名 豆腐店老板之魂

委托人 隆宽

地点 杜宫商店街

任务内容

- ◆前往杜宫商店街与隆宽对话，选择“立刻去找”。
- ◆前往异界迷宫之谜之小迷宫，调查最深处的光点拾取喇叭。
- ◆前往杜宫商店街与隆宽对话。

任务名 佳奈的十万个为什么

隐藏

委托人 岳爷爷

地点 站前广场

任务内容

- ◆前往站前广场下层，在巴士站旁与岳爷爷佳奈对话，选择“代为回答问题”。
- ◆依次选择“让人与人联系的架构”、“一种社群 APP”、“可以共用的信箱”→智上升。

- ↓
- ◆二周目追加：前往蓬莱町·电玩中心【绿洲】，攻略追加自由迷宫。

※追加迷宫 第七灵子结界



弱点属性：钢×2(29)、风×2(19)、影×1(10)
宝箱：4个

攻略要点

追加迷宫的难度相较主线有所提升，敌人密度高且更为强力。但二周目可以自由使用解放拘束术式版明日香，利用她逆天的射击技能就能在迷宫里横着走。妖

精歌尔蒂的远程攻击带追踪效果，吃了冰冻属性会十分被动。E·黄金的攻击自带追踪效果，需时刻注意光炮与从天而降的结晶，技能在发动前都会出现区域提示。



主线流程

- ◆前往蓬莱町·咖啡酒吧【N】，与滨叔对话，选择“开始打工”。

5月8日

- ◆剧情选项选择“开发者”→智上升。

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 3F	政孝②

- ↓
- ◆前往校舍主栋 2F 与碧琉对话，开启杜学新闻快报。
 - ◆前往第二校舍 1F 与亚美对话。
 - ◆前往杜办楼的学生餐厅与辽太等人对话。
 - ◆前往校舍主栋 3F 的学生会室。

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 1F	麻理惠②
杜宫学园·杜办楼	信夫②(餐厅，多次对话直到提示更新)

- ↓
- ◆先前支线委托里回收的图书馆的书此时上架了，还没有阅读的可以前往图书馆。
 - ◆前往杜宫纪念公园，来到高级公寓前，选择“拜访高层公寓”推进主线剧情。

5月9日

- ◆选择“红砖小路”→智上升。

收集要素

获取地点	人物情报
红砖小路	薰②(与八重子对话)

- ◆前往红砖小路·画廊【摇篮】，选择“进去”，剧情后进行异界攻略。

异界攻略

※妖精回廊



弱点属性：灵×2(15)、
焰×1(13)、风×1(12)、
影×1(1)
宝箱：4个

第3话支线故事 灵剑高手



主线流程

◆剧情后直接进入异界，攻略完后支线故事结束。

异界攻略



※ 赤空战迹

弱点属性：灵×2(14)、
风×1(24)、钢×1(1)
宝箱：4个

攻略要点

本关可操作“解放拘束术式”形态的明日香，此状态的明日香各种能力提升，射击与刚击技能性能强化，惟一的缺点就是战斗中HP会一直减少，需要注意HP的状况。

这个迷宫里的异兽虽然HP高，但只要用明日香的射击技能一路赖过去就能轻松过关，毕竟现在的明日香很牛，射击技能只会消耗很少技能点数，回复得也快。

BOSS战 德古拉

LV	弱点	HP
70	灵	108375

BOSS的攻击动作明显，基本上看到预备动作时就开始按R1就能轻松回避其攻击。主要还是明日香的射击技能太方便，只要站在远处赖+配合EX技能和X强击就能轻松获胜。攻击动作有以下几种：

1. 弯腰→喷出角度为180度的火焰吐息。看到预备动作时往左侧闪躲。

2. 双手握住薙刀摆出架势→突进攻击。稍微停顿一下，待BOSS冲刺时往两侧闪躲。时间点不是太好把握，最安全就是拉开距离进行闪避。

3. 稍微弯腰然后跳起→从上方往下攻击。预备动作非常明显，依然是往两侧闪躲。因为范围较大，躲避一定要及时。

4. 把薙刀挥向右侧→对前方进行斩击。看到预备动作后往后跳。

5. 双手抬到脸前交叉→发射正面的火焰光线。往两侧闪避。



第4话 BLAZE- 焰之追忆



主线流程

◆开场剧情后进入自由时间。

5月21日

自由时间

◆离开学校时触发剧情。

↓

收集要素

获得地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 2F	裕二②
杜宫学园·校舍主栋·顶楼	惠梨香②
杜宫学园·社办楼	田部②(餐厅/需对话2次)
红砖小路·画廊【摇篮】	葵②
七星商场 1F	哲雄②、凯瑟琳②、梢②(完成支线委托)
七星商场 2F	莎蒂①、梦幻亚莉莎②(调查安利美特店旁边的扭蛋机)、三郎③(游玩扭蛋机后与他对话)
蓬莱町·咖啡酒吧【N】	滨叔②(与西尾对话2次)
杜宫纪念公园	竹内②(位于高级公寓前，对话获得家具)
支线委托：消失的跑鞋	崇史③
支线委托：张罗神秘宝石	梢②(任务完成后再次与其对话)

获取地点	书籍
蓬莱町·当铺【大黑堂】	东京百鬼夜行(以3种失败料理进行交换，可以后期再回收)
站前广场·猎户座书店	杜宫期刊·第4号

获取地点	料理
红砖小路·咖啡厅【壹七咖啡店】	壹七食谱·咖喱
杜宫纪念公园·杜之露天咖啡厅	杜之食谱·通心粉
七星商场 2F·安利美特杜宫店	萌萌料理·蛋包饭

↓

◆支线委托。

任务名	消失的跑鞋
委托人	崇史
地点	杜宫学园·校舍主栋 1F
任务内容	
◆前往杜宫学园·校舍主栋 1F 与崇史对话，选择“倾听烦恼”。	
◆前往异界迷宮月下庭园最深处发生战斗，直接切换为明日香使用 EX 技能就能秒杀。	
◆得到任务道具“崇史的鞋”。	
◆前往杜宫学园·校舍主栋 1F 与崇史对话。	

任务名	征求运动鞋试用心得
委托人	柳先生
地点	杜宫商店街·柳运动用品店
任务内容	
◆前往杜宫商店街·柳运动用品店与柳先生对话，选择“去问问看空”。	
◆自动给空装备任务装备“I- 雷电”。	
◆前往任一异界，操作空发动飞翔技能与刚击技能各 10 次(可以留待杜宫商店街的自由迷宮里完成)。	
◆完成后前往杜宫商店街·柳运动用品店与柳先生对话。	

任务名	张罗神秘宝石
委托人	梢
地点	七星商场·1F
任务内容	
◆前往七星商场·1F 与梢对话。	
◆收集 5 种属性的结晶后再次与梢对话，选择“交谈”后选择“5 种【结晶】各转让 1 个”。(※ 结晶不足的情况下可以前往蓬莱町的当铺进行交换。)	
◆任务完成后再次与梢交谈就能获得人物情报“梢②”。	

注：完成“征求运动鞋试用心得”或“张罗神秘宝石”任一任务就会推进时间，使杜宫学园触发新的事件。美月的羁绊插曲和隐藏任务“早纪的斯巴达特训”也是这个阶段才能触发。

任务名 早纪的斯巴达特训

隐藏

委托人 早纪或文都

地点 杜宫学园·社办楼

任务内容

- ◆前往杜宫学园·社办楼的游泳池与早纪对话，选择“答应”。
- ◆进行2次游泳小游戏，胜利会同时增加勇与仁值。（※光圈与圆框重合时按L1/R1键。）



◆七星商场·2F的占卜店开放使用，每天可以占卜一次洸与同伴的缘分，不可重复再选。

◆红砖小路·古董店里可以购买家具“老旧的天文望远镜”。

◆前往杜宫商店街，进入柳运动用品店旁边的小巷里找出自由迷宫。二周目不会在地图上提示，请重新攻略一次，否则无法解锁全宝箱奖杯。

※追忆遗迹

弱点属性：风×2(7)、
钢×1(13)、灵×1(7)
宝箱：3个



◆二周目：前往九重神社，攻略追加自由迷宫。

※追加迷宫 星霜灵域

弱点属性：焰×2(12)、钢×1(18)、
灵×1(7)、影×1(6)
宝箱：5个



攻略要点

进门没多久第一个房间会遇到一大群魔法师尖喙，一起喷射时很难躲避，切换为钢属性的佑骑直接使用EX技能清场。优先走右边打开机关，再攻略左边即可降下中间的高台。到第二个房间时，正中高台上的机关可以使用洸二段跳后以范围较大的刚

击技能开启，也可以从楼梯那里起跳使用飞翔技能开启。在阶梯相隔的大房间里，每层平台的空间都相当狭窄，可以尝试把能移动的敌人引至楼梯上方卡位击杀。强敌E·暴风与之前的黄金版属同一系列，攻击带麻痹属性。

◆角色羁绊插曲：葵、美月(完成支线委托后再次回到学校开启)、辽太、佑骑(灵魂等级经验+100)、明日香(灵魂等级经验+100)。

主线流程

◆前往红砖小路·时装店【诺玛德】，与薰对话，选择“开始打工”。

5月22日

◆随意选择1名同伴组队，无论选谁都对主线没有影响，不过对话会发生相应的变化，挑自己喜欢的就好。

◆前往红砖小路，在古董店【勒考特】与雪乃对话。然后前往画廊【摇篮】与葵对话。

◆离开画廊后自动触发剧情。

收集要素

获得地点	人物情报
红砖小路·咖啡厅【壹七咖啡店】	坂木②
蓬莱町	繁先生①



◆前往蓬莱町，与路上的匠马对话。

◆进入电玩中心【绿洲】，与前台的南央美对话。

◆离开电玩中心，右拐走向小巷触发剧情。继续前进，选择“前往跳舞俱乐部”。



◆在舞厅内收集情报。与员工对话选择“巧妙地附和来让对方继续说下去”→智上升。

◆与年轻人、辣妹对话选择“询问彰宏的活跃”→智上升。

◆与不良少年对话选择“虚张声势地附和”→智上升。

◆自动触发剧情后开始异界攻略。

异界攻略

※堕龙洞窟

弱点属性：灵×2(11)、
钢×1(8)、焰×1(6)、
风×1(5)
宝箱：4个



攻略要点

第一次出现坑人地形泥沼的迷宫，踏入泥沼就会受到伤害并陷入过重状态，行动变得极为缓慢。推荐老实使用二段跳+回避

的方式在地面间跳跃。本关的宝箱很多藏在可破坏的门后，切勿遗漏。

BOSS战
刃角暴龙

LV	弱点	HP
72	风	68034

BOSS弱点为风，整備的时候把空加入队伍。BOSS比较莽，不过攻击范围不大。主要打法就是操控空，待BOSS攻击完接上刚击技能进行输出。只要装备调整好，空的刚击技能可打出1000以上伤害，输出伤害还是非常高的。以下为BOSS的攻击方式：

1. 跳跃→落地造成范围的冲击波伤害。跳跃的距离比较短，不难闪避。

2. 下蹲→发动直线的突进攻击。有一定的追向性，而且发动速度非常快，看到预备动作的时候就要迅速拉开距离。

3. 抬起头部→对前方用头部尖角砸向地面造成范围伤害。发动速度快，一般在我方近身的时候才会使用，只要不贪刀便不难闪避。

4. 进行回转→利用长长的尾巴造成自己周围的圆形范围攻击。



主线流程

5月23日

◆前往蓬莱町小巷尽头的鹰羽商事大楼前触发剧情。然后与繁先生和高桥巡查长对话。

◆前往后巷的跳舞俱乐部，选择“前往跳舞俱乐部”。

◆搜查俱乐部深处的柜子触发剧情。

◆离开俱乐部时自动发生剧情，开放新地点。



◆移动至高架桥下，选择“前往高架桥下”。

收集要素

获得地点	人物情报
站前广场	千秋③、长梦②
站前广场·樱花药妆店	瑞原②
杜宫商店街·荞麦面店【玄】	盐川主任②
红砖小路	葵③
蓬莱町	晴彦②
七星商场·1F	华莲②（与凯瑟琳对话）



◆到七星商场收集人物情报的时候可以顺便去2F占卜一下同伴的缘分，灵魂等级经验值会上涨。商场2F的cosplay商店会贩卖不错的防具。

◆移动至废弃工厂，选择“前往废弃工厂”。异界攻略后结束本章。

异界攻略

※ 醒苍废墟



弱点属性：钢×2(35)、焰×2(10)、
风×1(17)、影×1(12)、灵×1(7)
宝箱：10个



攻略要点

攻略时强制洸与志绪上场，本战开始可更换洸的主核心，根据情况把洸更换为钢或风属性即可。推荐洸使用钢属性，然后另一个队员选择空。本迷宫最麻烦的地方就是为数众多的杂兵，它

们单体都不强但经常会扎堆攻过来，需要学会灵活切换目标或积极使用EX技能清场，志绪的EX技能范围十分广，清杂兵相当可靠。

BOSS战 暗夜翠雀

LV	弱点	HP
74	无（头部为焰）	148143

较有难度的BOSS，攻击力高，限定场景使得我方活动不自由。推荐此时把空更换为明日香，把洸的主核心切换为焰进行BOSS攻略战。后期BOSS会喷射毒液，需要准备好药品与抗性饰品。战斗场景是个弧形平台，活动范围小，两端还会定时出现烈焰尖喙进行远程攻击，一旦出现这些杂兵就切换为明日香进行清理，不过要注意烈焰尖喙身上有层防护罩，射击技能是不通用的。通常状态可使用攻击范围优秀的洸进行作战，BOSS的头部弱点为焰，进攻头部有3个时机：1是BOSS挥动触手砸地后，使用洸的普攻可以攻击到头部；2

是BOSS进行头部砸地攻击后会有短暂的空隙；3是每积累一定伤害后也会使它头部倒在平台上，此时可操作志绪进行输出。后期BOSS喷射的毒液会暂时覆盖部分场景，至少一名成员携带防毒饰品方便移动。攻击有以下几种：

1. 挥起触手→使用触手砸下。看清是哪根触手发动攻击便不难闪避，洸的普攻可利用这个间隙攻击到BOSS的头部。

2. 触手横向挥动→扫荡型的范围攻击。可以通过触手的高度判断高低空的扫击，如果是低空的扫击便可以利用2段跳进行回避，如果是高空的扫击便按兵不动。

3. 抬起头→正面的头部砸地攻击。向两侧回避，也是反击的时机。

第4话支线故事

四宫佑骑的叹息



主线流程

◆剧情后直接进入异界，攻略完后支线故事结束，恋爱的酸臭味真讨厌啊！

异界攻略

※ 澱水废园



弱点属性：钢×2(26)、
风×2(22)
宝箱：4个

攻略要点

本关只能用空和佑骑攻略迷宫，结构和之前支线故事的差不多。要使用射击技能开启被平台遮挡的机关。

BOSS战
食人魔首领

LV	弱点	HP
74	无	116398

外表和第1话的BOSS相似，但是攻击都有所强化。以下为BOSS的攻击方式：

1. 挥动右腕→殴打攻击。发动速度快，拉开距离或向其左前方进行闪避。

2. 身体聚集白色的能量，抬起双腕→360度广范围的攻击。拉开距离的话能躲开，在近处的

话只能通过精准闪避才能不吃伤害。

3. 缩起身子聚集能量→生成射击技能无效的障壁以及发射冰柱攻击。冰柱会在地面显示伤害范围，只能持续往一个方向闪避，在攻击停止之前都不要停下。

4. 弯下身体双腕放在地面→突进攻击。往两侧闪躲。

5. 双手遮挡口部→吐出数个有追向性的球。球接触地面时攻击判定会比较大，尽量拉开距离闪避，注意不要躲到角落去了。

第5话

迷雾的尽头

主线流程

6月3日

自由时间

◆离开学校时发生剧情。

◆此阶段可以在红砖小路的时间店购买防具，站前广场的耀星量贩店可以购得元素“黑影护壳”和“黑影急袭”，对接下来主线的迷宫攻略有帮助；杜宫商店街的扭蛋机更新影丸扭蛋第二弹，全部集齐的话以后就可以与一弥交换元素“绮

罗星”。

◆与九重神社的洋一对话取得家具“波姆&莫纳坐垫”，在七星商场1F的电器回收站【城岛无线】处可以交换家具“Mega Station4”，交换用的迷你扳手可在杜宫商店街的五金锻造店购得；千兆营养液可在站前广场的樱花药妆店购得。

收集要素

获得地点	人物情报
蓬莱町	匠马②
蓬莱町·咖啡酒吧【N】	间藤②
红砖小路·骨董店【勒考特】	雪乃②
亚克罗斯塔	杜丸①
七星商场2F·安利美特杜宫店	梦幻亚莉莎③（购买并阅读书籍《魔法少女梦幻☆亚莉莎》）
支线委托：送给挚友的礼物	风香②
支线委托：理想的肖像画模特儿	环②
羁绊插曲：空	空③
羁绊插曲：吾郎	吾郎③
羁绊插曲：永远	永远③

获取地点	书籍
杜宫学园·图书室	日本的宗教·信仰
七星商场2F·安利美特杜宫店	魔法少女梦幻☆亚莉莎
站前广场·猎户座书店	杜宫期刊·第5号

获取地点	料理
杜宫商店街·中岛肉铺	可乐饼食谱
蓬莱町·咖啡酒吧【N】	N的食谱·塔可饭

↓

◆前往七星商场·2F攻略自由迷宫。

※水镜庭园



弱点属性：灵×2(13)、
风×1(10)、钢×1(5)、
影×1(2)
宝箱：3个

↓

◆二周目：前往七星商场1F店内攻略追加自由迷宫。

※追加迷宫 赫奕要塞



弱点属性：影×3(26)、灵×1(14)、
焰×1(11)、风×1(6)
宝箱：4个

攻略要点

推荐解放版明日香换上影属性，继续用射击技能横着走。在狭窄走道遭遇复数敌人时，洸或志绪的贯通型射击技能能造成巨大伤害。强敌



街尾蛇的攻击频率虽然不高，但会经常性潜入地底，建议锁定敌人后以X强击快速击杀。

↓

◆支线委托。

任务名 送给挚友的礼物

委托人 风香

地点 杜宫学园·校舍主栋1F的保健室

任务内容

- ◆前往杜宫学园·校舍主栋1F的保健室与风香对话，选择“倾听烦恼”。
- ◆前往异界迷宫堕龙洞窟最深处调查树根的光点处获得任务道具“幻灯藤蔓”。
- ◆前往杜宫学园·校舍主栋1F的保健室与风香对话。

任务名 张罗异界材料

委托人 真由

地点 杜宫商店街·五金锻造【俱乐屋】

任务内容

- ◆前往杜宫商店街·五金锻造【俱乐屋】与真由对话，选择“当然要接”。
- ◆再次与真由对话选择“交谈”→“交出【淫威之翼】”交出素材淫威之翼即可。（※淫威之翼可在自由迷宫水镜庭园的强敌处刷出。）

任务名 理想的肖像画模特儿

委托人 环

地点 红砖小路

任务内容

- ◆前往红砖小路与路边画家环对话，选择“帮忙”。
- ◆前往九重神社与早苗对话。

任务名 搜寻胸针

隐藏

委托人 枫太

地点 杜宫纪念公园

任务内容

- ◆前往杜宫纪念公园与草地上四处走动的小孩枫太对话，选择“找找看胸针”。
- ◆直接调查乘船处的小船，找到任务物品“红色胸针”。



◆角色羁绊插曲：璃音、志绪、永远、吾郎、空、纯。注意吾郎的羁绊插曲要走进蓬莱町跳舞俱乐部的后巷才能开启。

主线流程

- ◆前往亚克罗斯塔，与柜台小姐对话。
- ◆走到电梯处，选择“开始打工”。

6月4日

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 2F	纯②（教室内）
站前广场·猎户座书店	一弥②、③（因为影丸扭蛋套组的影响，人物情报会直接更新②和③）
七星商场 1F	梢③
亚克罗斯塔·观景台【晴空休息室】	纱月①、丽①
获取地点	料理
亚克罗斯塔·观景台【晴空休息室】	东京三明治教科书



- ◆前往站前广场与彩票店的福德小姐对话。
- ◆前往七星商场 2F 与梨花对话。
- ◆离开七星商场时触发剧情。
- ◆前往亚克罗斯塔，登上展望台【晴空休息室】与丽对话。
- ◆离开亚克罗斯塔时发生剧情。



- ◆做好准备后前往杜宫商店街，选择“前往商店街”。

异界攻略

※ 雾魔僧院



弱点属性：风×2（17）、
钢×2（13）、焰×1（10）
宝箱：4个

攻略要点

本关无法选择明日香。击打第一个机关会移动可连接三条路的平台，先走左边回收宝箱，然后前往右侧道路打开中间的机关，即可顺利前进。

BOSS 战 苍海魔爪

LV	弱点	HP
76	影	121578

BOSS 属性为影，整备时建议装上此前购买的元素“黑影护壳”和“黑影急袭”在主攻手身上。BOSS 攻速快，范围也广，拉开距离以射击技能进行周旋会比较安全。想要对其进行近战的话就要掌握精准闪避的时机。由于BOSS 伤害十分高，高难度下注意准备药品。BOSS 攻击动作有以下四种：

1. 把手掌往上翻→发射扇状扩

散的光弹。可以向间隙里闪避，也可等光弹飞过来的时候对其发动精准闪避。

2. 手缠上雷后些许上升→拳头砸向地面释放直线电击。由于玩家被锁定所以不太好往两侧闪避，推荐计算发射的时间进行精准闪避。

3. 手掌向上抬→用手掌敲击地面。有范围的判定，注意拉开距离或使用精准闪避。



6月5日

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 1F	麻理惠③（保健室）
杜宫学园·校舍主栋 2F	隼人③（需对话2次）
杜宫学园·校舍主栋 3F	宗典③
站前广场·耀星量贩店	茜②



◆可选项：前往站前广场·猎户座书店与店员对话、杜宫商店街·柳体育用品店与柳先生对话、荞麦面店【玄】与隆宽对话、九重神社与洋一对话时均可触发特殊对话，虽然对主线剧情没有影响，但可在后来的剧情中增加洗的智值。

◆前往红砖小路发生剧情。
◆进入红砖小路·咖啡厅【壹七咖啡店】，选择“进入店里”。
◆做好准备后进入红砖小路·骨董店【勒考特】，选择“进入店里”。
◆离开店内后，进入异界。

异界攻略

※ 绯之小迷宫

弱点属性：影×2（7）、风×1（10）、
灵×1（6）、焰×1（3）
宝箱：3个



攻略要点

本关只能操作美月与洸二人。美月拥有万能影属性与一次性护盾，射击性能优秀。本关存在毒雾环境，需发动美月的刚击技能制造护盾突破。

BOSS战
深渊猎犬

LV	弱点	HP
77	影	105522

与上一个BOSS一样，装备“黑影护壳”和“黑影急袭”元素能有效给予敌人伤害。BOSS的攻击动作快，而且克制近战，推荐操控美月与BOSS进行远距离的周旋。要是掌握了美月的刚击技能，那么也可以直接与BOSS莽，利用护罩抵消伤害。

1. 身体后仰→向前方啃咬。

要是距离BOSS近的话它甚至会进行3连发直接把玩家咬死，尽量拉开至安全距离。

2. 身体聚力→向前方射出冲击波。往两侧闪避。

3. 身体后仰→跳起落地造成范围冲击波伤害。预备动作跟啃咬很像，但是看到BOSS跳起的时候还是有足够时间闪避的，注意落地时的冲击波伤害，要是与BOSS距离近的话只能通过精准闪避回避伤害。

弱点属性：焰×2(11)
风×1(13)、影×1(13)
钢×1(9)
宝箱：7个



主线流程

- ◆前往杜宫纪念公园。
- ◆来到接近公寓的茂盛树林入口并进行调查，选择“把锁打开”。
- ◆进入杂木林开启异界攻略。

异界攻略

※ 鸟笼回廊



※ 魔女荊城

弱点属性：灵×3(14)、影×2(25)、
钢×1(15)、风×1(11)、焰×1(10)
宝箱：10个



※ 宝箱 (再次掉落)



攻略要点

需要注意地图②几组位置接近的机关，使用洗的广范围攻击或刚击能够同时点亮，以此顺利拿到宝箱。

BOSS战
疾风渡鸦

LV	弱点	HP
78	无	155800

攻击力极高，同样推荐操控美月作战，可以大胆利用护罩与BOSS进行近身战。方法是近身后发动刚击技能→接上普攻补充技能点数，护罩会抵消BOSS大部分招式。这种打法唯一的威胁招式就是BOSS的龙卷风，因为有2次的攻击判定。可以在维持护罩的基础上在BOSS发动龙卷风的时候再次发动刚击技能，这样护罩就刚好能抵消第2次的攻击判定，实在把握不好时机的话可以直接远离BOSS或是在BOSS发动龙卷风时启动EX技能。

1. 升空，滑空一段时间后→着地造成范围伤害。BOSS升空后就无法攻击到，注意拉开距离避免被落地的冲击波伤害到。

2. 抬头→用嘴巴砸地，从预备到发动的时间非常快，看到预备动作后往两侧闪避。

2. 扭动身体→翅膀攻击。攻击范围小，较易闪避。

3. 嘴巴聚光→发射4个光弹。弹速比较慢，不难闪避，但要注意持续时间长，要维持走动。

4. 扇动翅膀→向前方发射龙卷风。距离远的话可以轻松躲开，如果近的话就利用精准闪避。

攻略要点

作为剧情高潮的一个迷宫，机关也是非常多，建议在固定角色洗与明日香之外带上美月。地图①出现浓雾的房间需要优先开启机关打开视野。在有4个机关的浓雾房间，每次击打机关都会刷出一些敌人，可以无视它们在视野恢复后发动X驱动清场。地图②出现移动的针刺墙，打开机关后立刻发动美月的刚击技能张开护盾，原地等待墙面过去即可完美规避伤害。地图③为镰刀机

关，可以在两侧看准刀刃挥起的时机以二段跳跃+回避突破，而最麻烦的是中段的岩浆地图，在石块上停留过久会陷入岩浆，打开美月的护盾后直接在岩浆上行走吧，但需注意不要被敌人与镰刀破坏护盾。接近终点的宝箱需打开机关后在时限内冲到目的地，从镰刀空隙间冲过去应该能刚好抵达。③图里扎堆出现的大型怪比较多，这种场合下就发动EX技能尽早清场。攻略完这个迷宫后本章结束。

BOSS战 迷雾魔女

LV	弱点	HP
80	无(中段会暂时变为灵)	182433

流程中的一个难点，中后期还会制作出分身，加大作战难度。早期尽量使用射击技能磨血，不要轻易发动大招。魔女在中期至放出分身之间会出现灵属性的弱点，以灵属性角色攻击会很有效率。HP削减至1/5左右时魔女开始召唤分身，最多召唤2只，3只魔女同时发动范围攻击会十分棘手，这时候就无法谈及回避手段了，EX技能、X驱动与X强击留待此时发动，以求尽早清理分身。不需要吝啬药品，总之就是要尽快打掉分身。

1. 身体回转→射出荆棘之枪。是一个射程距离较长的攻击，在它发动攻击的时间里保持回避动作。

2. 扭动身体→发射火焰球。

火焰球会先以BOSS为中心进行旋转然后向外扩散，看准时机使用飞翔技能回避。

3. 后背的轮子落到脚上→转动轮子在地面进行高速回转。发动时间长，同样要专心回避，当轮子接近的时候对其使用飞翔技能就能回避。

4. 背后的轮子进行回转→生成然后射出影剑。往两侧回避即可。

5. 画面变色后身体回转→往地面放置荆棘机关，然后足部发射黑箭。无论是机关还是黑箭轨道都能清楚看到。

6. 身体下蹲→身体周围发射冲击波。看到预备动作后马上拉开距离回避，如果已经接近过来就跳起发动空中刚击技能。

7. 发动浓雾→回转攻击。不要贪刀，维持回避动作即可。

8. 周围缠上黑色气场→进行分身。

第5话支线故事

寂静火焰、白巫女

主线流程

◆剧情后直接进入异界，攻略完后支线故事结束，三年级真是非常可靠。



异界攻略

※ 壘毒遗址

弱点属性：焰×2(20)、
影×2(6)、灵×1(23)
宝箱：4个



攻略要点

本文只能用美月和志绪攻略迷宫，注意迷宫内有毒沼地形，依然是利用美月的护罩通过。

BOSS战 风暴魅影

LV	弱点	HP
80	无(倒地后核心弱点为焰)	100338

外表和第2话的BOSS相似，攻击方式差不多，只是攻击力加强和新增了一些招式。可以参考第2话的打法，最简单就是操控美月，使用此前的“护罩打法”，勇敢近身发动刚击技能→接普攻，

直到BOSS的攻击打破护罩后再重新发动刚击技能。采取这种打法不仅安全，还能很快把BOSS打至倒地，然后切换志绪对核心进行高火力输出，很快就能结束战斗。新加的招式为以下：

1. 扭动身体→刮起数个龙卷风。预备动作很明显，但是要注意龙卷风的速度很快。

幕间

夏日前夕

6月13日

自由时间

收集要素

获取地点	人物情报
神山温泉·大厅	铃奈①、诗乃①
神山温泉·中庭	霞②
羁绊插曲：志绪	志绪④、一马③
获取地点	书籍
神山温泉·土产店【银狐狸】	杜宫期刊·临时增刊号

- ↓
- ◆经过中庭·前往祠堂的参道来到祠前触发剧情，调查地上的闪光点可拾取1个缘分碎片。
- ◆回到中庭发生剧情。
- ↓
- ◆调查星见莊的入口并使用缘分碎片，后面的剧情便能触发璃音的羁绊插曲。
- ◆角色羁绊插曲：明日香、空、佑骑、美月、志绪。
- ↓
- ◆来到大厅前往2F的楼梯，选择“前往2楼大房间”，剧情后再次进入自由时间。

收集要素

获取地点	人物情报
神山温泉·大厅	铃奈②

↓

- ◆在正门与佑骑、美月对话。
- ◆在中庭与空、志绪对话。
- ◆最后走近中庭的明日香，选择“交谈”。

↓

- ◆走向温泉，选择“进入露天温泉”。
- ◆剧情后，沿发亮的鸟居走到祠堂。
- ◆异界攻略后本章结束，EX技能解禁至可发动3次，其余成员可更换主核心。

异界攻略

※ 千古灵域



弱点属性：焰×2(12)、钢×1(26)、
灵×1(15)、影×1(14)、风×1(13)
宝箱：8个



攻略要点

地图①以传送门构成，注意图示中的C门以免遗漏宝箱。地图②的宝箱大多藏在小道或箱子背后。

BOSS战
五尾灵兽

LV	弱点	HP
82	依次变化：灵→焰→风→ 钢→影	186809

动作比较多的BOSS，拉远距离用射击技能周旋是比较安全的打法。开场先把场地里的果实全部打掉，以免BOSS去吃果实回复体力。BOSS一开始的弱点为灵属性，血条下降约5分之1时开始依次改变属性，飘在身周的火球属性也会随之改变。每一次硬直后BOSS都会生成护罩，马上使用刚击技能打掉。以下为攻击动作：

1. 身体下沉张开嘴巴→尾巴射出蓝色光束。发动速度快，为直线攻击，向两侧闪避。
2. 震动身体张开嘴巴→生成4团狐火。狐火会围绕在BOSS身边，此时就要切换为射击技能优异的角色与其进行周旋直到狐

火消失，不要进行近战。

3. 身体后仰→突进攻击。有一定的追尾性能，但马上绕到背后就能闪开。

4. 抬起前足→向前冲撞。发动速度较慢，但是BOSS会在地面发动冲击波，尽量拉远距离闪避，不要贸然接近。

5. 身体稍微向后→挥动前爪攻击。发动速度快，但是动作幅度小，往两侧闪避。

6. 接近玩家后转身→尾巴扫半圈。发动速度快，范围也大，在看到预备动作的时候就应拉开距离。

7. 抬起单个前爪→前爪砸地。砸地时会造成小范围的冲击波伤害，往两侧闪避。当BOSS血量降低的时候还会做出假动作，比如挥起右手后马上更换左手砸地。假动作的动作幅度较小，注意观察的话不难分辨。

▶ 幕间支线故事

白影·II



主线流程

◆剧情后直接进入异界，攻略完后支线故事结束。听着两个变声器商业互吹还是有点尴尬的。

异界攻略

※ 黑天亡城



弱点属性：钢×2(22)、影×1(12)、
风×1(9)、焰×1(1)
宝箱：4个

攻略要点

本关用白衣人和战斗服男人攻略迷宫，战斗服男人算是提前体验角色。这里出现的敌人都非常强大，有些还是以前出现过的BOSS缩小版，一旦被围攻的话就

发动白衣人的EX技能清场。注意杂兵漆黑双面守门人，它射出的光束会转圈，比较难闪躲，推荐使用白衣人直接在远处用刚击技能打掉。

BOSS 战 暗黑亚瓦隆

LV	弱点	HP
91	无	103249

虽然外表看上去很凶，但是有强大的白衣人在根本就不足为惧。BOSS 的招式都比较克制近战，多利用白衣人射程长的刚击技能进行输出即可。现在 EX 技能可用 3 次，X 强击可用 2 次，输出绝对有保证。

1. 把枪抬起转动→发动四个方向的追尾弹。距离与 BOSS 近

- 的话就不好闪避，要拉开距离。
2. 马做出预备跑动的动作→突进攻击。有追向性，但是不准闪躲。
3. 抬起枪一向前挥击。小招，向后闪。
4. 马抬起前足蓄力→前方的冲击波。看到预备动作时就拉开距离，往两侧闪躲。
5. 架起长枪→召唤黑马亡灵发动突进攻击。黑马的轨道会显示在地面，看清轨道进行闪避。

BOSS 战 回旋魔像

LV	弱点	HP
83	无	89774

相比困难的迷宫部分，这个 BOSS 较为简单，招式和之前的魔像系列差不多，可以参考第 2 话的打法。以下是新招：

1. 高举双手→拳头砸向地面引发数个冲击波柱。发生范围是 BOSS 的前方和左右方向，拉远距离闪避。
2. 发射光束变为发射音波，范围比普通的光束要大一点。可以拉开距离也可以往左右两侧闪避。

6 月 26 日

- ◆离开学校时发生剧情。
- ◆前往站前广场·耀星量贩店与茜对话，选择“呼叫明日香等人再攻略异界”。另一名同伴推荐选择美月。

异界攻略

※ 黄昏僧院



弱点属性：影×2(8)、焰×1(11)、风×1(8)、钢×1(6)
宝箱：4 个

攻略要点

这个迷宫的难点在于会消失的平台，要抓住节奏，在脚下的平台消失前跳上新出现的平台。最棘手的是限时机关，如果无法在点亮机关后一次性跳出房间，

门会再次关闭。而在限时机关房间里有一个隐蔽的宝箱房，需要登上最高的紫色平台，再以二段跳+飞翔技能飞进去。

BOSS 战 弧光邪妖

LV	弱点	HP
85	无	116023

与第 3 话的 BOSS“烟雾邪妖”类似，场景难度下降，但是 BOSS 使用回复技能的频率高了很多。开场使用 X 驱动清理小怪，然后切换美月使用刚击→普攻的打法就能安全胜利。注意美月的输出不够的话，那么

就要留下 EX 点数，等 BOSS 使用回复技能的时候就切换明日香使用 EX 技能打断 BOSS 的动作。血线降得差不多后连发 X 强击即可轻松获胜。



收集要素

获取地点	人物情报
站前广场·耀星量贩店	茜③(通关黄昏僧院后与里中主任对话)

第 6 话

振翅之时

主线流程

6 月 25 日

- ◆选择 1 名同伴入队，之后会以这个组合攻略迷宫。

收集要素

获取地点	人物情报
七星商场·1F	若叶②(与春子对话 2 次)、富坚②(与真岛对话)

- ◆前往七星商场 2F·安利美特杜宫店与店员和佳奈对话，选择“向她搭话”便会进入异界。

异界攻略

※ 奏刻遗迹



弱点属性：灵×2(14)、焰×1(6)、风×1(6)、影×1(1)
宝箱：4 个

攻略要点

机关陷阱非常多的讨厌迷宫。沿途会有带电的旋转机关，可以顺着旋转方向前进，带上美月会更安全。到了中段进入一个有双层旋转机关加旋转平台的房间，

看准机会跳上高层并进入机关房和宝箱房。这几乎就是整个游戏最难的机关了，可以装备麻痹抗性的饰品强行突破。

自由时间

◆与杜宫商店街里的棉被店的叔叔对话可以获得家具“丹普罗寝具”；在七星商场 2F 的安利美特杜宫店里可以购得家具“梦幻亚莉莎模型”，同时 SD 亚莉莎的扭蛋也新

增了第二弹，全部集齐后找三郎交换可以获得元素“心神”；

◆前往亚罗斯塔·观景台【晴空休息室】攻略自由迷宫。

※天空回廊



◆二周目：前往杜宫学园·杜办楼的泳池攻略追加自由迷宫。

※追加迷宫 水底冥狱



攻略要点

迷宫内有毒沼地形，带上美月可以开护盾直接行走。整体来说结构比较简单，但因为需要机关开门的原因需要绕来绕去，迷路的话可

以打开小地图查看自己还没有走过的路。最后的强敌战有复数敌人，同时攻击时难以回避，建议直接以 EX 技能 +X 强击清场。

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·杜办楼	文都②
九重神社·九重流道场	宗介③
杜宫商店街·五金锻造【俱乐屋】	治兵卫③
杜宫商店街·柳运动用品店	柳先生②
站前广场·樱花药妆店	瑞原③
七星商场 1F	哲雄③、凯瑟琳③
七星商场 2F	富冈②
蓬莱町	伊月②
蓬莱町·电玩中心【绿洲】	彰宏③(亚瓦隆之门 Lv.7)、莎蒂②(亚瓦隆之门 Lv.8)
亚罗斯塔·入口	丽②
亚罗斯塔·观景台【晴空休息室】	纱月②
羁绊插曲：佑骑	佑骑③
羁绊插曲：美月	美月④
羁绊插曲：葵	葵③
支线委托：委托参演电影	浩作②
支线委托：我家不肯上学的孩子	翼②
隐藏支线委托：爹地的遗物	华莲③

获取地点	书籍
杜宫学园·图书室	战中·战后史
站前广场·猎户座书店	杜宫期刊·第6号
获取地点	料理
杜宫学园·第二校舍 1F	学生餐厅食谱·中华凉面
杜宫商店街·荞麦面店【玄】	秘传食谱·红豆冰
杜宫纪念公园	杜之食谱·可丽饼

◆支线委托。

任务名 委托参演电影

委托人 电影研究社

地点 杜宫学园·杜办楼

任务内容

- ◆前往杜宫学园·杜办楼的餐厅与浩作对话，选择“帮忙拍摄”。
- ◆依次选择“大声激昂”、“悲伤地质问”、“一边小声叹气”→智上升。

任务名 张罗神秘的液体

委托人 间藤

地点 杜宫学园·第二校舍 1F

任务内容

- ◆前往杜宫学园·第二校舍 1F 的科学实验室前与间藤对话，选择“聆听详情”。
- ◆再次对话把素材“深红灵油”交出即可。
- ※深红灵油可在异界迷宫天空回廊的强敌处获得。

任务名 我家不肯上学的孩子

委托人 空山

地点 站前广场

任务内容

- ◆前往站前广场与空山对话，选择“聆听详情”。
- ◆前往蓬莱町·电玩中心【绿洲】与翼对话。
- ◆之后获得 1000 代币后再与翼对话。
- ※可以直接在前台以 10000 元兑换 1000 代币，这就是身为大人的胜利方法。

任务名 爹地的遗物

委托人 华莲

地点 九重神社

任务内容

- ◆前往九重神社与华莲对话，选择“聆听详情”。
- ◆前往异界迷宫雾魔僧院最深处，与敌人战斗后得到任务道具“遗物吊饰”。敌人弱点为灵属性，使用明日香的 EX 技能清场。
- ◆回到九重神社，再次与华莲对话。

◆角色羁绊插

曲：明日香、葵（重要）、吾郎（重要）、志绪、空、辽太（重要）、佑骑、美月。

◆前往七星商场·1F 的电器回收站以原力Ⅲ×1、钢铁结晶×2、生命

Ⅲ×1 的代价换得灵属性**主核心**“昴宿”。这几个Ⅲ级元素可以直接在站前广场·耀星量贩店购买。

主线流程

- ◆前往红砖小路·骨董店【勒考特】与雪乃对话，选择“开始打工”。
- ◆选择“废弃工厂”→智上升。
- ◆前往废弃工厂，选择“前往废弃工厂”。

6月27日

- ◆选择 2 名同伴加入队伍。
- ◆与柜台小姐千华对话。



收集要素

获取地点	人物情报
亚克罗斯塔	辽太③
杜宫学园·校舍主栋 2F	实③(终端室)
蓬莱町	繁先生②

↓

- ◆前往蓬莱町,发生剧情。
- ◆来到卡拉OK包厢前,选择“进入店里”。
- ◆调查107号室,选择“联络别组并进入房间”。

异界攻略

※ 第四灵子结界



攻略要点

有比较多的麻痹机关,强烈推荐以美月的刚击护盾直接冲过去,遇到两个麻痹机关十分接近的情况时以二段跳



+飞翔技能突破。地图①的彩色机关按黄→蓝→青→橙的顺序击打,地图②则是蓝→黄→红→青→橙→紫。

BOSS战 万变天使

LV	弱点	HP
86	无	127114

难度不算大,推荐与BOSS进行远距离的战斗。注意BOSS会进行瞬间移动,此时会强行解除锁定。攻击方式为以下几种:

1. 全身缠上黑色旋风然后用手遮脸→发射低空的多个飞行道具。发动速度快,看到预备动作

后进行2段跳闪避,要是近距离吃下这招会受到很高伤害。

2. 起跳→滑空而来的攻击。发动时间稍长,看到预备动作后向两侧闪避。

3. 全身缠上绿色气场→以自身为中心的波动扩散攻击。看到预备动作就要拉开距离闪避,因为有吸引我方的效果,所以在到达安全距离前都要保持后退的动作。

※ 翼神宫殿



攻略要点

这个迷宫的麻痹机关更多,带上美月以护盾应对为佳。通过地图①后发生剧情,璃音强制入队,另外一名队员继续选择美月。地图②存在不停移动的铁棘机关,小的可以直接通过2段跳+飞翔技能跨越,惟一个大的要想无伤通过需要暗记节奏,并且注意不能二段跳也不能翻滚,难度颇高,打开美月的护盾可以减少一

点机关伤害。大房间里往往聚集了一群敌人,高难度下不要吝啬,直接以EX技能、X驱动等手段秒杀为佳,否则容易被各路攻击堵得动弹不得。地图②深处和地图③的折光机关,只要按照光照的顺序击打直至光射到机关,注意地图③在大机关房里打开正面的大门后,角落里还有另一道光可打开通往宝箱房的道路。

BOSS战 绝架织天使

LV	弱点	HP
88	无	219929

攻击十分多样化,会召唤各种各样的刑具,其中尤为麻烦的是地刺、陷阱夹以及复数的黑色光枪。当BOSS血量削减至1/2左右时会召唤2只轮盘怪,把所有大招都留到这个时候,迅速把杂兵打掉。BOSS的预备动作差别不是很明显,因此此处不再列出预备动作。

1. 脚边出现多个黑洞,里面射出光枪。利用2段跳闪避。

2. BOSS挥动双腕,两边分别射出金色飞行道具。速度较慢,往两侧闪避。

3. 往地面召唤数个陷阱夹。

陷阱可以通过攻击破坏,不管的话经过一段时间后会消失。建议陷阱出现后马上解除锁定破坏掉陷阱,不然晚点陷阱就会隐形然后坑人。

4. 召唤地刺。非常考验反应速度的一招,前置为地面出现攻击范围。早期可以躲到安全位置闪避,后期地刺范围更为密集。建议攻击提示出现后使用2段跳,然后使用飞翔技能,尽量保持滞空状态直到地刺消失。

5. 召唤一个金黄色的容器砸下来,容器会停留在场地一定时间。

6. 召唤一个跟踪型的笼子困住我方,不尽快脱困的话会被BOSS很多招式伤到。迅速切换到美月使用刚击技能破坏笼子。

第6话支线故事

决意之翼

主线流程

◆剧情后直接进入异界，选择明日香或美月其中一人同行，推荐明日香。攻略完后支线故事结束。

异界攻略

※幻夜离宫



弱点属性：钢×2(22)、影×1(12)、
风×1(9)、焰×1(1)
宝箱：4个

攻略要点

结构和此前的支线迷宫相似，后半段路上有一个需要飞翔技能通过的区域。这个区域里有一个

限时消失的平台，待平台出现后使用2段跳+闪避的动作来到平台上，再如法炮制来到机关前。

BOSS战
挪亚格伦戴尔

LV	弱点	HP
87	无	138423

首次看到有BOSS马上拉出两个小怪参战，虽说是小怪，但攻击动作和第6话的BOSS万变天使差不多。好在BOSS本身并不强，难点仅在3只怪同场，开场立刻使用璃音的X驱动等范围型招式迅速清场，留下BOSS一个孤军作战。以下为BOSS的攻击招式：

1. 双腕出现针型武器→

进行交叉状的斩击，地面出现四道冲击波。预备动作明显，往后闪避即可。

2. 弯腰，双手向前张开→射出多个飞行道具。预备动作明显，弹速也不快，拉开距离后往两侧闪避。



第7话

虚空震

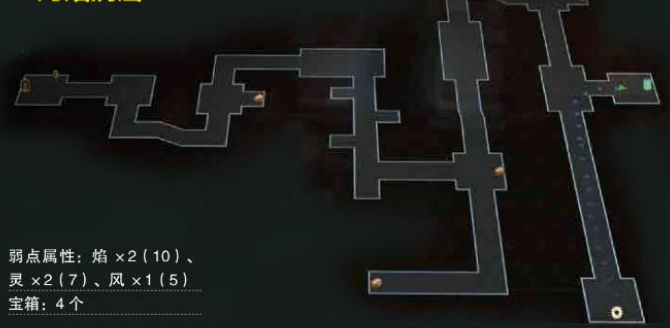
主线流程

7月6日

- ◆游泳小游戏，获胜时勇上升。
- ◆选择1名同伴加入队伍，之后会以这个组合攻略迷宫。
- ◆前往杜宫商店街·柳运动用品店，选择“进去”。
- ◆选择“店内起了镭射现象”→智上升。
- ↓
- ◆前往蓬莱町，选择“前往蓬莱町”。
- ◆接近鹰羽商事大楼发生剧情。

异界攻略

※烈焰洞窟



弱点属性：焰×2(10)、
灵×2(7)、风×1(5)
宝箱：4个

攻略要点

斜坡上会滚落巨石，沿途有几个缺口供角色躲避，一步一步上到顶端即可。遇到会往上喷起

火焰的岩浆区域，可以以二段跳+飞翔技能突破。

BOSS战
E·赤焰

LV	弱点	HP
89	灵	171805

自带物理抗性的BOSS，最好以射击技能为主进行击杀，攻击为焰属性。推荐带上灵属性的佑骑和明日香进行攻略，如果不幸中招会吃烧伤状态，以防万一可以事先准备好抗烧伤的饰品。

1. 身体聚光→发射一个跟踪火球。追向性能高，直到完全回

避为止都要保持回避行动。

2. 周围的浮游物飞起后砸地→发射数个炎之柱。发动速度快，往两侧或火柱的空隙间闪避。

3. 周围的浮游物回转，聚光→发射光束。看到预备动作的时候就进行回避。

4. 画面变红，BOSS进行长时间的蓄力→全体攻击。无法回避，需要对其持续进行攻击打断，发动明日香的EX技能也可行。

7月7日

自由时间

◆在站前广场·耀星量贩店可以购得最后的家具“自动吸尘器蒙巴”，返回洗的房间触发最后的事件，获得情报“梦幻亚莉莎④”。

◆在杜宫纪念公园可以游玩滑板最后的赛道，通过滑道A·高级后可以获得元素“雷电”。原本

PSV版的奖品主核心“光明会”则更改为在蓬莱町的当铺中交换而得。

↓

◆前往杜宫学园·校舍主栋3F攻略自由迷宫。

※金暗废墟



弱点属性：钢×1(8)、焰×1(5)、
灵×1(5)、风×1(3)、影×1(1)
宝箱：4个

攻略要点

设计得比较有意思的迷宫，首先点亮绿色机关打开左边的通道，之后放下右边的石桥后点亮蓝色机关，继续前进。中途还会

有多个蓝绿色的石桥，需要以两色机关为中心绕整整一圈，才能顺利打开通往终点的通道。

↓

◆二周目：前往红砖小路攻略追加自由迷宫。

※ 追加迷宫 尽头的僧院



弱点属性：钢×3(15)、焰×1(17)、影×1(9)、风×1(8)
宝箱：4个

攻略要点

这个迷宫的宝箱比较麻烦，在终点前左转有一个消失平台的机关房，无论是正面还是侧面的宝箱房都需要一定技巧才能进入。右侧面的宝箱房必须站在绿色平台上以二段跳+飞翔技能才能突进；而由于黄色平台较少，最后要快速跳上连续两个绿色平台才能刚好进入正面的宝箱房。



收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 1F	麻衣③(保健室)
杜宫学园·社办楼	静音③(餐厅)、一弥④(餐厅,完成空的羁绊插曲后与其对话)
杜宫商店街·荞麦面店【玄】	官治②
蓬莱町·电玩中心【绿洲】	怜香②(亚瓦隆之门Lv.9)、征十郎③(亚瓦隆之门Lv.10)
羁绊插曲：空	空④
羁绊插曲：明日香	明日香④
羁绊插曲：美月	美月⑤
羁绊插曲：纯	纯③、魔界皇子黎恩②
羁绊插曲：佑骑	佑骑的父亲②
支线委托：跨越时空的宝物	三枝婆②
支线委托：搜索失踪者	竹内③、艾莉②
支线委托：夏季庆典的宣传活动	阳菜②
支线委托：采访 X.R.C	碧琉③
隐藏支线委托：游泳锻炼法	早纪③

获取地点	书籍
亚克罗斯塔	SPiKA 之轨迹
站前广场·猎户座书店	杜宫期刊·第7号
获取地点	料理
红砖小路·咖啡厅【壹七咖啡店】	壹七食谱·蛋塔
蓬莱町·咖啡酒吧【N】	N 的食谱·桑格莉亚
站前广场·猎户座书店	料理探索·香菇锅

↓

◆支线委托。

任务名 采访 X.R.C

委托人 碧琉

地点 杜宫学园·社办楼

任务内容

- ◆前往杜宫学园·社办楼的餐厅与碧琉对话，选择“接受采访”。
- ◆依次选择“4月下旬”、“亚美”、“药丸”、“THE WITCH OF MISTY CASTLE”、“107号房”、“听到悦耳的女人声音”→智上升。

任务名 搜索失踪者

委托人 竹内

地点 杜宫纪念公园

任务内容

- ◆前往杜宫纪念公园与竹内对话，选择“接受”。
- ◆前往站前广场与巡警对话。
- ◆前往站前广场·猎户座书店与贤一对话。
- ◆前往红砖小路与根元等三名路人对话。
- ◆进入异界迷宫绯之小迷宫最深处与艾莉对话。

任务名 跨越时空的宝物

委托人 三枝婆

地点 站前广场

任务内容

- ◆前往站前广场下层的巴士站与三枝婆对话，选择“答应”。
- ◆前往九重神社调查绘马。
- ◆前往杜宫商店街与粗点心店的千代奶奶对话。
- ◆前往杜宫纪念公园，调查杂木林前的树下。

任务名 夏季庆典的宣传活动

委托人 市公所职员

地点 亚克罗斯塔

任务内容

- ◆前往亚克罗斯塔的大堂与市公所职员对话，选择“聆听详情”。
- ◆依次选择“杜丸，现在登场是也！”、“当场喝掉”、“拔刀摆架式”→智上升。

任务名 游泳锻炼法

委托人 早纪

地点 杜宫学园·校舍主栋·顶楼

任务内容

- ◆前往杜宫学园·校舍主栋·顶楼与早纪对话，得到游泳池的钥匙。
- ◆前往杜宫学园·社办楼的室内游泳池，选择“在游泳池锻炼”。
- ◆选择2人进行对战，获胜时勇上升。

↓

◆角色羁绊插曲：永远、佑骑、空、明日香、纯、志绪、美月、璃音。这一天的羁绊插曲全都是重要事件。

◆阅读至此获得的全部书籍后与图书室的前台小町小姐说话，会得到元素草薙且仁上升。

主线流程

- ◆前往杜宫纪念公园，在乘船处对话，选择“开始打工”。
- ◆与周围的重要目击者对话。
- ◆依次选择“从水池周遭的某一点开始结冰”、“老奶奶所在的【水池北侧】”→智上升。

↓

◆接近湖北侧，选择“寻找门”。



异界攻略

※ 冰树庭园



攻略要点

剧情上只能使用洗、空与美月。和此前的庭园系迷宫结构差不多,但是冰面地形,行动容易被打滑限制,应多使用美月的护

盾来保证安全。强敌黄金渡鸦与之前曾出现的鸟系 BOSS 的攻击模式相似,使用空的 EX 技能尽早打倒它。

BOSS 战
E·谢尔希斯

LV	弱点	HP
91	钢	175524

战斗前让洗转换为钢属性。这个 BOSS 和此前的“E·赤焰”是一个系列的,甚至没有迷宫的强敌渡鸦那么棘手。和 E·赤焰不同的除了属性以外,还有两招攻击不同,分别是:身体聚光→

以自身为中心的范围型冻结攻击,看到预备动作就应远离 BOSS;召唤冰柱,头上能看到冰柱落下,此时可进行闪避。BOSS 的攻击带有冻结属性,可以带上防冻结的饰品。此战没有明日香可用,BOSS 长时间蓄力的地图炮需要使用洗的 EX 技能 + 刚击技能的组合迅速打断。

7月8日

- ◆ 选择 1 名同伴加入队伍。
- ◆ 在第二校舍 1F 与家庭科室前的亚美对话可以获得 3 个“自制苹果派”。

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 1F	晴彦③
蓬莱町	伊月③

- ◆ 前往蓬莱町,调查游戏厅附近的公寓,选择“进入综合性公寓”。
- ◆ 调查屋内的相框与柜子。
- ◆ 勾选“【距离固定】的叙述”与“地图上的打圈记号”后决定。
- ◆ 指出画面中央的站前广场处→智上升。

收集要素

获取地点	人物情报
红砖小路	环③
亚克罗斯塔	杜九②

- ◆ 准备决战用的装备,七星商场 1F 的军用品店里的装备为最新。
- ◆ 前往站前广场,选择“前往站前广场”。
- ◆ 前往下层进行调查,进入地下道,来到尽头选择“攻入异界迷宫”。

异界攻略

※ 钢血炼狱



攻略要点

带上美月可以直接打开护盾行走在血液地形上,大大减低这个迷宫的难度。如果不带美月,千万注意大房间里的石块平台是

会沉没的,不要停留过久。遇到 3 只以上敌人时尽可能以 X 强击突破。

BOSS 战
耶梦加得

LV	弱点	HP
93	无	189787

经常性潜在地下的 BOSS,锁定后即可判断它的位置,弱点为下巴突出来的珠子,击中就能打出暴击。只要持续捕捉到敌人位置,基本就不具任何威胁了,耐心使用射击技能可以安全击杀。推荐操控明日香,可在 BOSS 冒头的时候启动 X 驱动,再使用 EX 技能定住 BOSS,这样便能完整打出 X 驱动的大量输出。以下为

BOSS 的攻击动作:

1. 以高速追踪过来→从下至上的头突攻击。看到预备动作后就专注于回避,头突会进行数次。
2. 头从地面里突出,身体倾斜→转圈的扫荡攻击。看到预备动作后就拉远距离,这个攻击动作结束后 BOSS 会有短时间的硬直,可以趁机进行输出。
3. 身体向后倾斜→用身体砸向地面。直线攻击,往两侧闪避。
4. 身体倾斜→召唤落石。上方能看到落石的位置,不难闪避。

※ 虚神要塞·甲



弱点属性：灵 ×2 (23)、影 ×2 (20)、
钢 ×2 (8)、焰 ×1 (10)
宝箱：7 个

※ 虚神要塞·乙



弱点属性：风 ×2 (19)、焰 ×2 (16)、
影 ×2 (9)、钢 ×1 (7)
宝箱：8 个

攻略要点

虚神要塞分为甲乙两张地图，全员 8 人需分为两队进行攻略，泷与新入队的吾郎固定在甲队，而美月与明日香不能同队。由于乙迷宫的机关复杂一些，建议把美月分配到乙迷宫队。甲①攻略完毕后会自动切换为乙①，再到

甲②→乙②。

两个迷宫都有许多机关，甲①相对简单一些，可用 2 段跳 + 飞翔技能冲过去。高难度下若遇到成群的敌人，尽量放 X 驱动等大招进行秒杀，否则很容易因视角问题而被围攻。

攻略要点

乙①的机关为发电地板加移动的麻痹光线，相比甲①要更麻烦一些，需要看准机会，以二段跳 + 飞翔技能越过机关，以防万一可以给专门赶路的人员配备抗麻痹饰品。乙②结构比甲②简单，乘坐电梯时出现 3 波敌人，高难度下最好用大招尽快清理。

通过甲乙两个迷宫后，8 人再次齐聚，除锁定的泷与吾郎外，再选择一人组成 BOSS 战队。虽然吾郎是钢属性，但他本身的招式打点低，不好打中 BOSS 的头部装甲，建议最后一名队员选择佑骑或是明日香这种射击技能优秀的角色。

BOSS 战 薄暮遗孤

LV	弱点	HP
95	依序变化 (装甲为钢)	242156

首先需要破坏装甲，装甲弱点为钢。打破四肢、头部与胸部的装甲后才能削减 BOSS 的血量，此时核心为弱点。血量掉到一半左右 BOSS 会增加站起来的姿势，进一步削减血量后全身都会出现流光，弱点也开始不停变化。BOSS 朝前方挥舞的攻击范围虽广，却可以往它脚下靠近以躲避；站起后的咆哮带黑暗状态，记得带药解除；由于血量十分高，在高难度下会不可避免地拉长为考验耐性的持久战。

1. 张口嘴巴→从口中吐出黑烟。攻速较慢，但是会吐比较长的时间，先往两侧闪避再进行反击。
2. 举起单手→扫击或用任一四肢砸地。扫击分单手和二连，

攻击判定广而且发生速度快，与 BOSS 距离过近的时候干脆就直接冲进它怀里闪避；前爪砸地带有范围攻击判定，如果在近处的话建议使用精准闪避。

3. 用后足站立→跳起后落下攻击。落地范围附近都有攻击判定，不要贸然近身。

4. 举起双腕 (二足步行状态)→斩击。此时的斩击的判定比之前更大，地面还有范围显示，建议冲入 BOSS 正下方闪避。

5. 咆哮 (二足步行状态)→有黑暗状态效果的攻击。范围非常大，建议看准时机触发精准闪避。

6. 画面变成黑白两色→BOSS 朝它的正前方凝聚巨大能量球。能量球有吸引的效果，聚力完毕后能量球会炸开，此时的攻击判定是从里到外慢慢扩展的。从能量球聚集开始就往外侧奔跑，直到能量球炸完为止。



最终话

然后终将天明

注：最终话的自由时间基本与主线融合为一。

主线流程

7月8日

- ◆离开九重神社。
- ◆前往杜宫商店街，触发剧情与敌人战斗，都是以前对阵过的异兽。由于这些战斗都发生在街道上，需要注意走位问题，必要时可以解

除锁定以飞翔技能逃离险地。

◆在杜宫商店街·五金锻造【俱乐屋】以25000元购得焰属性**主核心**“奥特克莱尔”。

◆支线委托。

任务名 最棒的盔甲

隐藏

委托人 真由

地点 杜宫商店街·五金锻造【俱乐屋】

任务内容

- ◆与杜宫商店街·五金锻造【俱乐屋】的真由对话，目标是找到两个“绯绯色金”。
- ◆绯绯色金可在后来的主线迷宫冥柱、劫柱、炼柱里的宝箱中获取。
- ◆再次与真由对话，可以选择制作男性用的或是女性用的防具。
- ◆完成任务后可以用绯绯色金继续交换最强防具。

- ◆前往红砖小路，与敌人战斗，敌弱点为风与灵。

收集要素

获取地点	人物情报
九重神社	早苗③
杜宫商店街	慎介③
红砖小路·骨董店【勒考特】	雪乃④
红砖小路·咖啡厅【壹七咖啡店】	山冈老先生④
隐藏支线委托：最棒的盔甲	真由④（任务完成后对话）

- ◆前往时装店与薰对话能获得“荣耀Ω”。
- ◆前往杜宫纪念公园，与敌人战斗，敌弱点为钢与灵。
- ◆做好准备后，前往异界破坏冥柱。

※冥柱



弱点属性：钢×2(31)、影×2(26)、
风×2(16)
宝箱：6个

攻略要点

迷宫布满冰面地形，有些地方还有冰柱，触碰到的话会受到伤害。把洸与明日香的属性换为钢与影，来到地图②时会回收佑骑与空并开展一场中BOSS战，敌人是之前打过的BOSS。其中眩光魅影的核心弱点为风属性，而蜘蛛星辰寡妇还是会像以前一样连接周围的柱子，发动X驱动一口气把蜘蛛收拾掉，剩下那个就不难对付了。注意此时佑骑与空的装备都会清

空，需重新装备。之后固定成员换为佑骑与空，剩下一人装备影属性继续推图。一路上点亮机关让浮空的平台降下即可顺利前进，注意在高层平台间最好以二段跳+回避进行跳跃，相比飞翔技能要更容易掌握角色落点。

BOSS战
古鲁尔·加仑

LV	弱点	HP
96	无	269078

场景由陷阱格子构成，碰到四周的异常地形也会受到伤害。BOSS的血量被削减到一半后，攻击方式也会增加。前期有威胁的技能为带追踪倾向的球体以及速度极快的手臂挥舞。中后期增加大范围攻击，以下为攻击动作：

1. 抱住身体然后展开双臂→召唤数个球体射击。其中一个球的飞行速度会比较慢，建议往球体飞行的方向进行回避触发精准回避。
2. 抬起单个手臂→向前方挥

击。范围较大，看见预备动作就要进行回避，因为有可能连续进行挥击，因此躲了第一下也不要放松。

3. 扭动身体→发射冰柱。看见预备动作时向两侧回避。

4. 高举单手然后往地面砸→地面的陷阱地形出现白光，数秒后有召唤物落下。只要避开发光的地面就能回避。

5. 高跳→落在发光的地面上。根据发光地面来判断BOSS的落点。

6. 双手合掌→地面出现攻击范围提示。蓄力速度很慢，离开攻击范围外就能使用射击技能进行反击。

主线流程

- ◆前往杜宫学园，发生剧情。

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·杜办楼	亚美③（餐厅，需对话2次）

- ◆与校舍主栋1F的田部对话，只要按照目前为止的流程去充实人物情报，那么此时点便能获得钢属性**主核心**“加拉尔号角”，仁也会提升。
- ◆前往七星商场发生剧情。

收集要素

获取地点	人物情报
七星商场1F	三郎④

- ◆前往站前广场，与敌人战斗，敌弱点为灵与焰。优秀消灭天使型的敌人，不然它会回复同伴的HP。
- ◆在站前广场·耀星量贩店以25000元购得灵属性**主核心**“墨丘利”。
- ◆前往异界破坏劫柱。

异界攻略

※ 劫柱



攻略要点

同样在地图②会回收美月与璃音并迎战 3 只万变天使，最好使用 X 强击等方式一口气解决。迷宫特色是以上升气流登上更高的平台，同样如果从高处落下，

就得重新从下层爬上来，用二段跳 + 回避在平台间跳跃为佳。其中地图②会有一个较难的 2 连跳平台，建议在乘上气流后使用跳跃 + 飞翔技能的组合突破。

BOSS 战 古鲁尔·赛迪克

LV	弱点	HP
98	无	274493

先把会回复技能的两只杂兵解决掉，然后专心迎战 BOSS。



打法基本与冥之柱的 BOSS 战相同，但追踪弹数量、攻击速度与攻击范围等方面都有所加强。BOSS 蓄力并使用超大范围的强力攻击时，会给玩家充足的时间躲到范围外。BOSS 新加的招式有以下：

1. 下蹲→进行冲刺。预备动作非常明显，冲刺是直线范围，往两侧闪避即可。
2. 扭动身体→发射冲击波。相比上一个 BOSS 多打一下。

主线流程

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 3F	惠梨香③
杜宫学园·第二校舍 1F	信夫③
杜宫商店街	辽太④ (需对话 2 次)
获取地点	料理
七星商场 2F·安利美特杜宫店 (和佳奈位于 2F 楼梯口)	萌萌料理·圣代
杜宫商店街·荞麦面店【玄】	秘传食谱·猪排盖饭

- ↓
- ◆前往蓬莱町，发生剧情。
 - ◆前往站前广场·猎户座书店，与贤一对话。
 - ◆前往蓬莱町，与敌人战斗，主要弱点为灵、钢与焰。前往咖啡酒吧处与伊月对话可以获得 5 个“特制桑格莉亚”。
- ↓
- ◆前往蓬莱町的异界破坏炼柱。

异界攻略

※ 炼柱



攻略要点

迷宫全程布满熔岩地形，建议带上美月增加活动自由度。在中盘回收志绪与吾郎并展开中 BOSS 战，分别是 E·谢尔希斯、

E·赤焰与耶梦加得，优先解决拥有弱点属性且血量较少的 E 系列为佳。

BOSS 战 古鲁尔·亚兹拉

LV	弱点	HP
100	无	279652

同样要先解决掉旁边的两只杂兵，可用 X 强击直接秒杀，然后再专心对付 BOSS。实际上是上一场 BOSS 战的又一次加强，打法相似，但最终加强版的攻击招式得到了最大强化，而且会频繁使用改变地形的招式，闪避的难度加大。推荐使用明日香，把 EX 技能留在 BOSS 的单手砸地

下：

1. 下蹲→进行冲刺。相较于一个 BOSS，会转向多冲刺一次。
2. 抬起单个手臂→向前方挥击。变为三连击，而且最后一次是以自身为中心的范围攻击，如果距离 BOSS 过近的话只能以触发精准闪避为目标。
3. 双手合掌→地面出现圆形的攻击范围。相较之前的 BOSS，判定范围变得更大，不过依然是往范围外躲避即可。



主流程

◆夜晚，发生最后的羁绊插曲，与已获得语音卡片的角色发生剧情即可解锁角色奖杯。注意与明日香对话后，她的特殊剧情会在选择“去礼堂休息”后触发。



收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 1F	文都③
杜宫学园·校舍主栋·顶楼	璃音④（不需要获得卡片也可获取）
杜宫学园·杜办楼	盐川主任③（餐厅）
杜宫学园·第二校舍 2F	双叶②（吾郎的卡片羁绊插曲）



◆选择“去礼堂休息”，迎来最终决战日吧。

7月8日

自由时间

◆本阶段为最后的自由时间，有遗漏的东西比如亚瓦隆之门的人物情报、迷宫S评价也最好趁现在完成（在后日谭章节还有机会弥补）。



◆前往电玩中心【绿洲】玩夹娃娃机，每次进出电玩中心、夹娃娃机里的奖品都会更换。记好自己已经获取的布偶，然后获取所有奖品，交给杜宫学园·校舍主栋 1F 的早纪④（需要对话多次）。这个是比较容易遗漏的早纪人物情报④。

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋 1F	早纪④（获得夹娃娃机所有奖品后与其对话）
杜宫学园·校舍主栋 1F	田部③（保健室）
杜宫学园·校舍主栋 2F	裕二③
杜宫学园·校舍主栋·顶楼	征十郎④
杜宫学园·杜办楼	浩作③
站前广场·耀星量贩店	茜④
杜宫商店街·五金锻造【俱乐部】	治兵卫④
杜宫商店街·荞麦面店【玄】	志绪⑤（与店内老板娘和店外老板对话）
七星商场 1F	杜丸③
蓬莱町	繁先生③
蓬莱町·咖啡酒吧【N】	纱月③
隐藏支线委托：搜索 SPIKA 成员	阳菜③、若叶③、晶③
隐藏支线委托：帮忙爱心厨房	葵④
隐藏支线委托：异界病症的治疗药	瑞原④、诗乃②、霞③



◆在蓬莱町·电玩中心【绿洲】游玩亚瓦隆之门小游戏并在 Lv.10 二连胜，可获得风属性**主核心**“阿卡迪亚”。



◆隐藏支线委托。

任务名	异界病症的治疗药	隐藏
委托人	小林	
地点	蓬莱町·电玩中心【绿洲】	
任务内容		
◆前往蓬莱町·电玩中心【绿洲】2楼与小林等人对话。		
◆前往蓬莱町·当铺【大黑堂】与泰造对话，获得灼热草。		
◆前往七星商场 2F 与占卜师莎蒂对话，获得冰晶花。		

任务名 搜索 SPIKA 成员

隐藏

委托人 经纪人

地点 七星商场·1F

任务内容

- ◆前往七星商场 1F 与 SPIKA 的经纪人对话，选择“去找 SPIKA”。
- ◆前往蓬莱町与卡拉 OK 前的年轻人对话。
- ◆选择璃音为参战角色，前往高架桥上，发生战斗。敌人弱点为灵与风。
- ◆前往杜宫纪念公园北侧与护理师对话。
- ◆选择璃音为参战角色，前往杜宫综合医院，发生战斗。敌人弱点为钢与风。
- ◆选择璃音为参战角色，前往废弃工厂，发生战斗。敌人弱点为风、焰与影。

任务名 帮忙爱心厨房

隐藏

委托人 葵

地点 杜宫学园·杜办楼

任务内容

- ◆前往杜宫学园·杜办楼的餐厅与葵对话，选择“提出协助”。
- ◆把异界食材蜂蜜酒、仙馐密酒、太阳蛋、月光羊、星光松露各 5 个交给葵即可完成。
- ※ 正常游戏情况下，此时应持有大量异界食材，直接交出即可。



◆在九重神社与巫女早苗对话买签，一直到抽到“大吉”为止，会跳奖杯。

◆前往住宅街，调查仓敷家后进入时坂家，选择“确认自己家的状况”，触发重要支线剧情→智勇仁上升。按照目前为止的攻略流程来走的话，此时时坂洸的智勇仁三属性就能全部达到 MAX。

- ◆前往杜宫商店街·柳运动用品店会发生支线剧情。
- ◆前往红砖小路的璃音家会发生支线剧情。
- ◆前往蓬莱町的吾郎家会发生支线剧情。
- ◆智勇仁三属性若全部达到 MAX，可向九重神社的宗介报告并获得影属性**主核心**“金伦加”。至此，主核心应已收集完毕。

主流程

◆做好充足的准备后，前往异界迷宫灾难之盒【潘朵拉】。

异界攻略

※ 盒·缝隙之道



弱点属性：灵×2(19)、
风×2(6)、钢×2(4)
宝箱：5个

攻略要点

最终迷宫较为特殊，8 个人分为 4 组，分别攻略 4 个小型迷宫后汇合，时坂洸固定排在最后的 D 组。游戏系统自动分配的组合是比较合适的，可以直接使用，只是要注意根据迷宫弱点属性更

换主核心。前三个小迷宫没什么特别，只要注意在高低差地形回收宝箱即可。出现的 S 异兽都是以前打过的 BOSS，按照之前的打法即可。

※ 盒·境界之道



弱点属性：影 ×2 (14)、焰 ×2 (12)、钢 ×1 (5)、灵 ×1 (5)
宝箱：5 个

※ 盒·幽世之道



弱点属性：风 ×2 (10)、钢 ×2 (5)、灵 ×1 (4)、影 ×1 (4)
宝箱：5 个

※ 盒·轮回之道



弱点属性：灵 ×3 (11)、焰 ×2 (13)、影 ×2 (13)
宝箱：7 个

攻略要点

主角时坂洸固定攻略这张地图，也是整个游戏里惟一个称得上是地形开阔的迷宫，极容易遗漏宝箱。在底层有 4 个，中层需要从高层跳落，有宝箱与打开

宝箱房的机关，打开机关后才能在高层能拿到最后宝箱，总计 7 个。在最高处打开机关后，底层的泥沼中央会出现通往终点的传送门。

※ 盒·最终回廊



弱点属性：影 ×2 (15)、焰 ×2 (13)、风 ×1 (10)、灵 ×1 (9)、钢 ×1 (7)
宝箱：5 个

攻略要点

毫无亮点的最终迷宫，基本就是点亮机关→打开道路的思路，由于第二层仅为一本道且没有宝箱，故不提供地图。沿路注意不要遗漏宝箱。最终迷宫的存档点可以交换增加三大技能伤害 100%

的最强元素刚理、飞理与射理，尽量给主攻手配上吧。最后一旦进入因果所成之座就得直接挑战最终 BOSS，可以在最终回廊展开地图后按 OPTIONS 键让敌人复活并进行练级。

BOSS 战 冥祸神兽

LV	弱点	HP
104	不停变化	614000

最终 BOSS 的第一阶段，8 个人全部都要上场，从队列的最后 3 人开始登场，在对 BOSS 造成一定伤害后，当前操作的角色会强行消失。然而被黑色笼子罩住之后，还有些时间可以把当前操作角色切换为搭档或援助角色，因此可以把最擅长的角色放在最后，被罩住后直接换为其他人，这么一来，就能使用最擅长的角色打到最后。5 名角色消失后，主角洸就会出现，并以剩下的 3 人组合打到通关。及时切换不需要的角色，留下自己的最强组合是本战最重要的一点。由于 BOSS 的招式大多数判定范围都很大，玩家要掌握精准闪避的时机，才能较好地回避 BOSS 的攻击。以下为 BOSS 的攻击招式：

1. 抬起双前足→砸地。范围非常广，看到预备动作后与 BOSS 拉开距离。
2. 扭动身体，发出声音→往地面召唤雷击魔法。地面上会显示雷击的落地，观察其进行闪避，回避期间不要贪刀。
3. 抬起单前足→前方广范围的扫击。最有威胁的招式，BOSS 的血量降低后还会二连击。可以往 BOSS

抬起手臂的方向进行闪避；也可以冲向 BOSS 身体下方回避，但由于 BOSS 的后足移动时也会有攻击判定，第二种回避方式难免还会受到伤害，推荐精准闪避。

4. 稍微下压身体→回转攻击。发动速度快，看到预备动作要迅速拉开距离。

5. 稍微下压身体→尾巴扫击。发动速度快，和回转攻击相比少一段，可以跳跃闪避。

6. 身体下压，发出赤色光芒，蓄力一段时间→突进攻击。速度较慢，往两侧闪避。

7. 抬起尾巴→尾巴砸地。砸地有 2 段判定，第一段是砸中地面的小范围，然后冲击波会往外扩散，第 2 段的范围非常广，一定要注意闪避。

8. 身体发出蓝色光芒，有吸引效果→以自身为中心的冰冻魔法。全力远离 BOSS。

9. 身体发出赤色光芒→蓄力后发动火焰魔法。数个火球以 BOSS 为中心向外扩散，火球的轨道不会太复杂，建议在火球开始向外扩散的时候就看清空隙冲进 BOSS 身下进行反击。



BOSS战
冥祸神姬

LV	弱点	HP
105	无	294858

BOSS的血量减半后会召唤出4个防护装置，需要把4个装置打破才能继续给予BOSS伤害，使用大范围的EX技能可以迅速打破所有装置。临死前还会再召唤一次，以相同的方法击破即可。以下为BOSS的攻击招式：

1. 抬起单手→前方的扫击。发动时有一定的冲刺距离，但是没有第一阶段的那么具有威胁性。BOSS血量降低到一半以下时会变成三连击，拉开距离即可。

2. 张开翅膀起飞，羽毛落地→羽毛掉落的位置刮起旋风。旋风不会马上消失，但只要拉开距离就没有任何威胁。

3. 头上聚集数个光球→发射光球。光球的飞行速度快，在光球接近我方时再向两侧闪避。

4. 地面出现白色的线→BOSS按照线的范围进行快速的突进攻击。最麻烦的一招，发现BOSS开始突进后迅速来到场景正中央，才能有效率地提前躲闪，但是要注意BOSS的突进不止一次。在BOSS血量降低到一半以下时，突进的次数会变多而且速度越来越快。

5. 身上发出黑色光芒，周围地面发光→发光的部分出现攻击判定。远离BOSS即可闪避。



至此，整个游戏也算是告一段落了，然而通关之后还有一段含“真结局”的尾声剧情，进入尾声的方法如下。

①时坂洸的智、勇、仁合计达8★以上，按照流程到此应已

超过10★。

②读取最终话结束后的通关存档并选择“从尾声开头重新开始”。

③剧情中出现新选项时选择“使用缘分碎片”。

▶ 尾声

前往心意造就的明日

注：尾声的自由时间基本与主线融合为一。

7月24日

自由时间

◆二周目：前往杜宫学园·第二校舍2F的X.R.C部室攻略追加自由迷宫。

※ 追加迷宫 终柱



弱点属性：钢×2(13)、灵×2(12)、焰×2(11)、风×2(11)、影×2(8)
宝箱：3个

攻略要点

这张迷宫构造上与炼柱类似，有很多烦人的伤害地形，需要小心走位。部分敌人拥有护罩，使用明日香的EX技能打掉便能继续使用横行霸道的射击技能了。要想取得与出发点相近的那个宝箱时，需站在平台上以二段跳+飞翔技能突进，由于距离比较远，推荐使用璃音等飞翔技能的距离远的角色去拿宝箱。中途扎堆出现的天界判官血量较高，视情况使用X强击尽快清场。在迷宫终点处会触发一场BOSS战，注

意此时受到的伤害依然会计算在迷宫评价里，建议多参考第6话BOSS“绝架炽天使”的打法来应对，并给使用角色装上元素“混沌幻象”。

BOSS战
漆黑炽天使

LV	弱点	HP
109	无	115381

高难度下很考验耐心的一场持久战，使用明日香、美月等比

较赖皮的射击型角色进行持久战是比较好的选择，在战前需要准备大量药品。成功击败BOSS并突破迷宫后会得到整个游戏的最强饰品“终之纹章”。

收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园·校舍主栋1F	和佳③、风香③、桂子老师③
杜宫学园·校舍主栋2F	千鹤③
杜宫学园·校舍主栋3F	政孝③
杜宫学园·第二校舍1F	间藤③
杜宫学园·社办楼	麻衣④
七星商场1F	京香④
亚克罗斯塔·观景台【晴空休息室】	佑崎④（与葵对话）、三枝婆③
神山温泉·大厅	铃奈③
神山温泉·中庭	艾莉③
蓬莱町	匠马③（现阶段会显示本名：卓三）
隐藏委托：追踪幻之少女	莎蒂③、坂木③
隐藏委托：特别代演夏季演唱会！	怜香③（任务完成后对话）、御厨④、隆宽③、丽③、长梦③
主线委托：十年来的再会	官治③
获取地点	书籍
站前广场·猎户座书店	杜宫期刊·特别号

◆ 隐藏支线委托。

任务名 委托参演电影·续

委托人 浩作

地点 杜宫学园·社办楼

隐藏

任务内容

※ 需完成第6话的支线委托“委托参演电影”

◆ 前往杜宫学园·社办楼的餐厅与浩作等人对话，选择“帮忙拍摄”。

◆ 依次选择“面带笑容”、“面带笑容”、“认真地”→智上升。

任务名 特别代演夏季演唱会！

委托人 市公所职员

地点 杜宫纪念公园

隐藏

任务内容

◆ 前往杜宫纪念公园的舞台旁与市公所职员对话，选择“询问详情”。

◆ 前往亚克罗斯塔·亚克罗斯剧场发生剧情。

◆ 前往杜宫商店街与豆腐店的隆宽对话。

◆ 前往站前广场与街头音乐家长梦对话。

◆ 前往亚克罗斯塔与丽对话。

◆ 前往杜宫纪念公园的舞台旁与市公所职员对话，选择“开始准备演唱会”。

任务名 追踪幻之少女

隐藏

委托人 坂木

地点 红砖小路

任务内容

- ◆前往红砖小路花店后的小巷与坂木对话，选择“试着多打听详情”。
- ◆前往红砖小路·骨董店【勒考特】与雪乃对话。
- ◆前往九重神社·九重流道场与宗介对话。
- ◆前往七星商场 2F 的占卜店与莎蒂对话。
- ◆走进杜宫纪念公园的杂木林发生剧情，选择“找坂木一起去森林区”。

主线流程

◆为了引发奇迹，需寻找 5 把白色钥匙。首先前往九重神社与早苗对话，选择“抽签”→获得白色钥匙。



◆完成必要任务→获得白色钥匙。

任务名 【必要】十年来的再会

委托人 真奈美

地点 杜宫商店街

任务内容

- ◆前往杜宫商店街与真奈美对话。
- ◆前往站前广场下层的巴士站旁与老人对话。
- ◆前往亚罗斯塔·观景台【晴空休息室】与诚司等人对话。
- ◆再次与诚司对话。
- ◆依次选择“睽违十年的杜宫市怎么样”、“你是因为讨厌老爹才离家……？”、“心存芥蒂就更该回去”→仁上升。



◆前往杜宫纪念公园，攻略自由迷宫→获得白色钥匙。

※ 圣杯荊城



攻略要点

后日谭的 3 个自由迷宫都比较简单，只要注意迷宫内的机关与宝箱即可。以美月套上护盾推进会使攻略难度大幅下降。



◆前往亚罗斯塔·亚罗斯剧场，攻略自由迷宫→获得白色钥匙。

※ 光芒宫殿



◆经由站前广场下层的巴士站前往神山温泉，去中庭攻略自由迷宫→获得白色钥匙，进迷宫前别忘了去旁边的温泉泡一下。

※ 古神洞窟



◆集齐 5 把白色钥匙后，住宅街的特殊大门就会打开。

◆做好准备前往最后的战斗吧，由于进门就直接是 BOSS 战，因此在进入前需优先选好出战的 3 名成员。

※ 万古神域

BOSS 战 九尾白兽

LV	弱点	HP
110	不停变化	737372

开场依然是先把场地的果实全部破坏，避免 BOSS 回血。随着血量的削弱，BOSS 会生成护罩，弱点也会不停变化。攻击模式基本是幕间 BOSS 五尾灵兽的大幅强化版。在血量减半后 BGM 变更为 OP，BOSS 会增加咆哮攻击，发光蓄力后会对超大范围产生伤害，需要迅速远离。这只 BOSS 总体不难，就是攻击力极高，容错率比较低。

1. 身体下沉张开嘴巴→尾巴射出蓝色光束。发动速度快，为直线攻击，向两侧闪避。

2. 震动身体张开嘴巴→生成 4 团狐火。狐火会围绕在 BOSS 身边，此时就要切换为射击技能优异的角色与其进行周旋直到狐火消失，不要进行近战。也可切换为明日香使用 EX 技能，让狐

火直接消失。

3. 身体后仰→突进攻击。有一定的追尾性能，但马上绕到背后就能闪开。

4. 抬起前足→向前冲撞。发动速度较慢，但是 BOSS 会在地面发动冲击波，尽量拉远距离闪避，不要贸然接近。

5. 身体稍微向后→挥动前爪攻击。相较五尾灵兽有几率强化为三或四连击，三连击是前爪攻击→砸地攻击→向前冲撞，都是出现过的攻击动作，闪避诀窍相同。四连击则是多一下前爪攻击。

6. 接近玩家后偏头→尾巴扫半圈。发动速度快，范围也大，在看到预备动作的时候就应拉开距离。

7. 抬起单个前爪→前爪砸地。分普通与蓄力版，普通版与五尾灵兽时相同，蓄力版砸地时会形成多方向的冲击波伤害，看到预备动作时就要拉开距离，然后观察冲击波的轨道进行闪避。

◆战胜 BOSS 后欣赏 ED 画面，然后标题选单的 Extra 里追加 AfterStory 和 gallely 选项。此时进行存档，保留正篇结束的存档才可

游玩后日谭。后日谭为 PS4 版新追加的章节，里面亦有着新追加的人物情报以及异界迷宫，也是白金玩家必须游玩的章节。

后日谭

今后一定也是如此

10月30日

◆离开学园触发剧情，剧情后新增数个委托。只要完成3件以上就能触发主线剧情，但根据达成的委托数，终盘的重要事件选项会增加，因此还是推荐全部完成。

自由时间

收集要素

获取地点	人物情报
第二校舍 2F	璃音⑤、阳菜④
第二校舍 1F	静音④（图书馆）
校舍主栋 3F	惠梨香④
社办楼·武道场	怜香④（对话两次）、空⑤（对话两次）、千秋⑤
校舍主栋 1F	和佳④
站前广场·猎户座书店	贤一③
杜宫商店街·五金锻造【俱乐屋】	彰宏⑤（对话两次）
红砖小路·咖啡厅【壹七咖啡店】	明日香⑤、菜⑤（对话两次）
七星商场 2F·模型玩具【寿屋】	富冈③
蓬莱町·咖啡酒吧【N】	诗乃③、田部④
蓬莱町·当铺【大黑堂】	泰造③
杜宫纪念公园	佑骑⑤、佑骑的父亲③、浩作④（与实对话）
散步步道【日光小径】	御厨⑤、薰③
支线委托：帮忙千秋祭的活动	梓③
支线委托：南瓜灯教室	柳先生③
支线委托：宣传杜宫美食园游会	滨叔③
支线委托：和杜丸★跳舞吧！	杜丸④

获取地点	书籍
站前广场·猎户座书店	杜宫期刊·秋季特别号

获取地点	料理
站前广场·猎户座书店	料理探索·西班牙炖饭
红砖小路·咖啡厅【壹七咖啡店】	壹七食谱·咖啡冻

◆至此应已收集所有料理，但是最后两种的独特料理需要后期辽太和纯入队后才能制作，此时先完成除西班牙炖饭和咖啡冻以外的料理吧。



◆支线委托。



任务名 帮忙千秋祭的活动

委托人 梓

地点 站前广场·耀星量贩店

任务内容

- ◆前往站前广场·耀星量贩店门前与梓对话，选择“接受委托”。
- ◆选择一个同伴来帮忙派糖果，注意这里选择的同伴在其他委托里无法再次选择。
- ◆分别前往樱花药妆店、耀星量贩店、站前广场、猎户座书店、下层的巴士站前与孩子们对话。
- ◆返回耀星量贩店门前与梓对话。

任务名 南瓜灯教室

委托人 柳先生

地点 杜宫商店街·柳运动用品店

任务内容

- ◆前往杜宫商店街·柳运动用品店与柳先生对话，选择“接受委托”。
- ◆选择一个同伴来帮忙搬货，注意这里选择的同伴在其他委托里无法再次选择。
- ◆前往蔬果店、点心杂货店、五金锻造处拿货。
- ◆返回柳运动用品店触发剧情，委托完成。

任务名 宣传杜宫美食园游会

委托人 滨叔

地点 蓬莱町·咖啡酒吧【N】

任务内容

- ◆前往蓬莱町·咖啡酒吧【N】与滨叔对话，选择“接受委托”。
- ◆选择一个同伴来帮忙贴海报，注意这里选择的同伴在其他委托里无法再次选择。
- ◆在蓬莱町的11个张贴海报处（绿色感叹号标记处）贴上海报。
- ◆返回咖啡酒吧【N】与滨叔对话。



任务名 新型船体验心得

委托人 饭岛

地点 杜宫纪念公园

任务内容

- ◆前往杜宫纪念公园·杜之露天咖啡厅与饭岛交谈，选择“接受委托”。
- ◆选择一个同伴来游船河，注意这里选择的同伴在其他委托里无法再次选择。这个委托是最有约会气氛的委托，可以选择自己喜爱的角色来帮忙。
- ◆剧情后自动完成委托。

任务名 和杜丸★跳舞吧！

委托人 工作人员

地点 七星商场

任务内容

- ◆前往七星商场 1F 与工作人员对话，选择“接受委托”。
- ◆选择一个同伴来帮忙伴舞，注意这里选择的同伴在其他委托里无法再次选择。
- ◆依次选择“右、左、招牌动作”、“左、右、招牌动作”、“右、右、左、右、招牌动作”、“9次”。智上升。
- ◆剧情后自动完成委托。

主线流程

◆完成委托后前往红砖小路·骨董店【勒考特】，与雪乃对话，选择“报告工作状况”。

◆剧情后纯与辽太同行，调查樱花药妆店、耀星量贩店内的水晶。离开站前广场时触发剧情，亚克罗斯塔开放。

◆前往亚克罗斯塔，进入异界。



异界攻略

※ 膏血境界

弱点属性：灵 ×3 (18)、钢 ×1 (13)、
影 ×1 (8)、焰 ×1 (6)
宝箱：6 个



攻略要点

迷宫地形并不复杂，但是会出现限时型的机关和伤害型的陷阱，不过和以前的不会有太大区别。大多数时间使用几乎万能的纯即可，不过辽太的核心本来就

有着 30% 的必杀率加成，配合上增加必杀率的装备，辽太的攻击几乎是刀刀暴击，也有使用的价值。BOSS 战攻击成员固定为璃音和另外两名成员。

BOSS 战 阿瓦尔·杜罗纱

LV	弱点	HP
110	无	215067

幕间支线故事的 BOSS “暗黑亚瓦隆”的强化版，攻击力颇高，依然以远距离战为主。以下为 BOSS 的招式：

1. 把枪抬起转动→发射六个方向的追尾弹。距离与 BOSS 近的话就不好闪避，要拉开距离。也可以面对追尾弹的方向翻滚触发精准闪避。
2. 马做出预备跑动的动作→突进攻击。有追向性，但是不难闪。

要留意不要躲到边界位置，BOSS 在停下的时候身体周围依然保留攻击判定。

3. 抬起枪→向前挥击。小招，向后闪。
4. 马抬起前足蓄力→前方的冲击波。看到预备动作时就拉开距离，往两侧闪躲。
5. 把长枪插向地面→地面出现攻击范围判定。留意地面出现的光圈，很快光圈就会化为攻击。
6. 架起长枪→召唤红马亡灵发动突进攻击。红马的轨道会显示在地面，看清轨道进行闪避。

主线流程

◆异界攻略后与永远、璃音合流，七星商场和杜宫商店街开放。亚克罗斯塔有 2 个缘分碎片可以拾取，使用 1 个缘分碎片可以让 1 个结晶化的人恢复原状。

◆前往站前广场，下层有 1 个缘分碎片可以回收。前往樱花药妆店和耀星量贩店解救被结晶化的人。

↓

◆前往杜宫商店街，进入五金锻造店，解除治兵卫和真由的结晶化。

◆荞麦面店【玄】里可以回收 1 个缘分碎片，前往蔬果店可以解除千鹤的结晶化。

◆进入柳运动用品店触发剧情，V-Navi 增加支援功能，在攻略迷宫时会有一次机会提升 X 强击点数、D 量表、EX 点数其中之一。准备好后进入异界迷宫。

收集要素

获取地点	人物情报
站前广场·耀星量贩店	翼③（解除结晶化后对话）

↓

异界攻略

※ 绿之小水路

攻略要点

一本道迷宫，注意两侧的绿色地板是毒地板，被路途中的风碰到也会被吹到毒地板上。终点

会有一场混战，选择纯使用 X 强击 + EX 技能的组合就能秒杀全场。

异界攻略

※ 琥之小水路

攻略要点

同样为一本道迷宫，伤害地形与上一个刚好相反，在中间的路。路途中的石柱可以利用纯的

刚击技能进行远程破坏，终点依然是一场混战。

↓

◆离开伺服器室触发剧情，选择圆圈重叠的红砖小路→智上升，红砖小路解放。

◆前往红砖小路，在小巷和画廊里回收缘分碎片，然后前往主线标记处挑战异界迷宫。

异界攻略

※ 白魔冰路

攻略要点

和前两个迷宫同样为一本道迷宫，注意是冰面地形。

↓

◆前往时装店和壹七咖啡厅解除结晶化。

◆前往国防军基地，强制进行异界攻略。



异界攻略

※ 苍哭境界

弱点属性: 风 ×3 (11)、灵 ×1 (14)、
焰 ×1 (9)、影 ×1 (9)、钢 ×1 (7)
宝箱: 5 个



攻略要点

整体构造和上一个迷宫类似, 但是这里的机关全为复合机关, 并且杂兵也比较强, 整体难度还是较大。务必带上美月, 利用护

罩通过伤害地形不仅安全而且能省不少时间。终点前刷出的一波破灭魔爪血量非常高, 马上使用 X 强击 + EX 技能的组合击杀。

BOSS 战
ex · 左巴

LV	弱点	HP
118	无	323778

和最终话的炼柱 BOSS 类似, 只是这只真的是 EX 加强版了。以下为 BOSS 的攻击招式。

1. 抱住身体然后展开双腕 → 召唤数个球体射击。建议往球体飞行的方向进行闪避触发精准闪避。

2. 抬起单个手臂 → 向前方挥击。二连击, 血量降低后为三连击。范围较大, 看见预备动作就要与 BOSS 拉开距离。

3. 扭动身体 → 发射冲击波。二连击, 看见预备动作时向两侧闪避。

4. 下蹲 → 进行冲刺。二连击, 往两侧闪避, 在它停下前都不要放松警惕。

5. 高举单手然后往地面砸 → 以手掌为中心向外扩散冲击波。依然是二连击, 以跳跃回避。

6. 双手合掌 → 地面出现攻击范围提示。比起之前的柱系 BOSS 范围非常大, 看见预备动作后迅速解除锁定然后往范围外的边缘跑, 或者也可以在攻击发动前使用 EX 技能躲过一劫。

自由时间

◆ 本阶段为最后的自由时间, 检查是否有遗漏的要素, 准备好物品与装备后前往最终的迷宫吧。

◆ 前往站前广场与翼、瑞原对话; 前往杜宫商店街与千鹤对话; 前往红砖小路与薰对话; 前往七星商场与华莲对话, 均可获得强力药品。

◆ 准备好后前往散步步道【日光小径】, 突入最终迷宫。



收集要素

获取地点	人物情报
杜宫商店街·柳运动用品店	千鹤④
七星商场 1F	华莲④

异界攻略

※ 天冥境界

弱点属性: 影 ×3 (20)、焰 ×2 (20)、
风 ×2 (20)、钢 ×2 (20)、灵 ×2 (20)
宝箱: 10 个



攻略要点

作为最终迷宫, 虽然构造不会复杂, 但地图比较大。②图的敌人非常强大, 基本都是以前打过的强力 BOSS, 此时不需要吝啬手中的大招, 一定要尽早击杀这些敌人, 不然被碰到的话就会受到不小的伤害, 很难获得 S 评价。②图存在机关跳跃平台, 观察红蓝平台的消失时间即可, 注

意不要遗漏宝箱, 起码有一半是要通过开启机关才能找到的。想要练级的话, 可以打开小地图按 OPTIONS 键瞬移回起点, 然后进行周回练级。推荐在终点的商店购买元素“混沌幻象”, 并且给每个人装上, 大大增加精准闪避的成功率, 不仅是最终 BOSS 战, 在多周目的战斗中也能发挥作用。

BOSS 战 薄暮残影

LV	弱点	HP
120	无	916320

真正的最终 BOSS 战，难度高，也是比较特殊的战斗，要分为 ABCD 四队轮流进行战斗，最后 D 组压轴。注意 BOSS 被黑色瘴气缠绕的部位是免疫攻击的，但是攻击瘴气可以使其散开，待瘴气散开时攻击才会起效。BOSS 分两种形态，当 BOSS 的 HP 降到一半时会强制转换为 B 队、干掉 BOSS 后会变为第二形态，强制转换为 C 队。第二形态的 HP 削减到一半时会转换为最后的 D 队。以下分阶段讲解 BOSS 的攻击动作。

A 队战斗阶段：

此阶段的攻击最为单纯，可以选择玩家最不熟练的成员，只要留下一个射击技能比较强的角色与其周旋即可。

1. 抬起左腕→发出直线冲击波。发动速度快，往两侧闪避，冲击波还会留有余波，不要急着返回攻击轨道。

2. 挥动手腕→发射追向性的球体。球体数量多而且追尾性能非常强，最安全的办法就是使用冲刺进行绕圈跑，这样球体是追不上角色的。

3. 召唤。召唤元素系异兽，都有各自的弱点。建议 X 强击留到这时候使用，迅速清场。

4. 向前踏步。脚边会有攻击判定，向后闪避。

5. 手腕上的镰刀落下→在脚边挥动镰刀。通常在接近 BOSS 后才会使用这招，发动速度非常快，看到预备动作的瞬间就要跳跃回避。

B 队战斗阶段：

从此阶段开始，BOSS 会进行瞬移，此时我方的锁定也会解除，需要重新进行锁定。建议把佑骑放进 B 队，利用可以移动射击的优势安全战斗。BOSS 在使用上阶段招式的同时新增了以下招式。

1. 画面变成黑白，角色会被吸引向 BOSS 手掌→以 BOSS 手掌为中心爆发广范围的冲击波。在画面变白的同时就要解除锁定，远离 BOSS。如果位置不好，在边缘地方也会波及到的时候，只能在冲击波到来的瞬间进行精准闪避。

2. 挥动单腕→镰刀砸地后往回拉。比上一阶段的冲击波发动速度更快，在看到预备动作的时候马上往两侧闪避。

C 队战斗阶段：

此阶段 BOSS 进入第二形态。建议把装备了“混沌幻象”元素的美月留到此阶段作战，可以直接冲到 BOSS 附近使用刚击→普攻的循环打法，仅需要注意 2 个技能，以下解释。

1. 挥动手腕→前方广范围的镰刀扫击。装备了“混沌幻象”元素的角色可以轻松触发精准闪避，攻击判定仅有一段，美月的护盾可以无视。

2. 挥起右腕砸地→地面变白，然后出现冰柱。留意变白的地面进行闪避即可。美月的打法里需要留意的一招，BOSS 的砸地仅有一次判定，但要留意美月脚下会不会有冰柱出现。

3. 举起双腕向前推进→发射正前方的直线能量弹。发动速度非常快，依然要依靠混沌幻象的

精准闪避。然而攻击判定仅有一段，美月的护盾可以无视。

4. BOSS 全身缠绕电气→以自身为中心的电气。看到预备动作就要迅速远离 BOSS。由于是多段攻击，所以是美月的打法中最需要注意的一招。

5. 接近 BOSS 时有几率被抓取。HP 直接变为 1，还好使用的几率不高。

D 队战斗阶段：

最后一个阶段，也是明日香和璃音这种 EX 技能可以打断 BOSS 招式的角色大显身手的阶段。推荐使用明日香进行作战。

1. 整个场景卷起气流。角色的移动会被气流影响，马上发动明日香的 EX 技能就能消除气流。

2. BOSS 的多只眼睛发光→发射光线。地面会出现红线表示光线的攻击判定，不难闪避。

主线流程

◆ BOSS 胜利后会保留一个存档，以后可以通过读取这个存档，重新选择终盘的剧情选项。

◆ 接下来会出现一个选项，从白天委托中帮过忙的同伴中选一个一起逛街。杜宫速学快报最后一次更新，按照此前流程收集书本的话，此时就会跳杯。

收集要素

获取地点	人物情报
日光小径	若叶 4、晶 4 (触发了璃音的主线对话后，再与她们分别对话)



- ◆ 与主线标记的同伴们对话，对话完毕后电影院附近会出现一名少女。
- ◆ 与少女对话就会触发剧情，迎来结局。

至此，PS4 版的《东京异境 eX+》故事完满结束。结局后会作成一个通关存档，选择读取这个存档时就可以继承各种要素进行二周目。追加的无限模式是以所有异兽等级增加 60 的状态下开始游戏，与奖杯有关。包含二周目的追加迷宫、因为缘分碎片不足而缺失的某些人物情报，因此白金玩家是必须

要玩二周目的。二周目可继承要素如图所示，明日香“解放术式拘束版”也可在二周目中自由使用，只要在换装界面换上相应服装即可。



奖杯攻略

白金路线

奖杯总数 55 铜杯 46 银杯 6 金杯 2 白金 1

白金难度	6/10
白金所需时间	80 小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	2 次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

由于收集要素的原因，本作的白金必须要二周目才能完成，下面给出推荐的白金路线。

1. 一周目选择任意难度，完成流程攻略内的所有收集要素，并把所有迷宫刷出 S 评价。

2. 二周目选择 Calamity 难度 + 无限模式，补完一周目没能获得的人物情报，把二周目追加的自由迷宫刷出 S 评价。

3. 在二周目期间查漏补缺，然后通关二周目 (包含后日谭部分)。

如果对二周目同时选择 Calamity 难度和无限模式感到困难的话，也可以把游戏周目延长到三周目再白金。但实际上只要在一周目熟悉 BOSS 的招式，在二周目

使用解放拘束术式版的明日香，全力强化她的射击技能，那么即使是无限模式和高难度结合也不会太困难。





传说中的X.R.C



取得条件：获得除此之外的所有奖杯



SSS级



取得条件：所有迷宫都获得S评价

奖杯说明：迷宫包含主线、支线故事、自由迷宫以及二周目的追加自由迷宫。



智仁勇之精髓



取得条件：洗的“智·仁·勇”全部达到最高阶级



好友大师



取得条件：完成NiAR·好友页面的所有资讯

奖杯说明：依然是二周目才能完成的奖杯，请参考流程攻略的人物情报收集表格。



宝藏猎人



取得条件：开启所有宝箱



摆设收藏家



取得条件：在洗的房间设置所有家具道具

奖杯说明：家具的收集方式在流程攻略中有标明。



超越灾难者



取得条件：以难易度Calamity完成后日谭

奖杯说明：需要一个周目从头打到后日谭结束。



无限之霸者



取得条件：以无限模式完成后日谭



战斗大师



取得条件：完成NiAR·战斗页面的所有资讯

奖杯说明：要求每个种类的异兽都要击破一次，如果全迷宫S杯拿到后仍未跳杯，可以在NiAR查看遗漏的异兽。



食谱大师



取得条件：完成NiAR·食谱页面的所有资讯



爱书成痴



取得条件：完成NiAR·书籍页面的所有资讯



主核心收藏家



取得条件：收集所有主核心



冷淡的滥好人



取得条件：完成所有委托



零用钱赚过头



取得条件：持有金钱超过50万元

奖杯说明：二周目继承要素时可以直接获得20万元，因此一周目时段不用太执着于存钱，基本可以在二周目自然获得。



好兆头



取得条件：购买签并抽到大吉



百伐之斗士



取得条件：打倒100只异兽



千讨之志士



取得条件：打倒1000只异兽



极致之勇士



取得条件：打倒2000只异兽



EX大师



取得条件：发动300次EX技能



X驱动大师



取得条件：发动100次X驱动



X强击大师



取得条件：发动100次X强击



连续强击大师



取得条件：发动50次连续强击



元素击杀者



取得条件：达成500次元素击杀



致命击杀者



取得条件：达成500次致命击杀



连续击杀者



取得条件：达成100次连续击杀



空中击杀



取得条件：达成100次空中击杀



强大破坏者



取得条件：造成最大伤害达到5000



连击大师



取得条件：最大连段数达到200



奔跑大师



取得条件：移动距离达到100000公尺



毫发无伤



取得条件：在任一关卡中得到No Damage奖励



高速通关



取得条件：在任一关卡中得到Fast Time奖励



S级



取得条件：在任一关卡中得到S评价



与明日香的缘分



取得条件：加深与明日香的缘分

奖杯说明：缘分系列的奖杯都是在最终话的羁绊插曲中获得，需要先完成角色的重要羁绊插曲获得留言卡（流程攻略有列出），一周目不能全部获得。



与空的缘分



取得条件：加深与空的缘分



与佑骑的缘分



取得条件：加深与佑骑的缘分



与志绪的缘分



取得条件：加深与志绪的缘分



与美月的缘分



取得条件：加深与美月的缘分



与璃音的缘分



取得条件：加深与璃音的缘分



与栞的缘分



取得条件：加深与栞的缘分



与辽太的缘分



取得条件：加深与辽太的缘分



与纯的缘分



取得条件：加深与纯的缘分



与永远的缘分



取得条件：加深与永远的缘分



与吾郎的缘分



取得条件：加深与吾郎的缘分



被破坏的日常生活



取得条件：误入神秘场所，剧情杯



异界化



取得条件：完成第1话



异兽



取得条件：完成第2话



要听神明的话



取得条件：完成第3话



BLAZE-焰之追忆-



取得条件：完成第4话



迷雾的尽头



取得条件：完成第5话



夏日前夕



取得条件：完成幕间



振翅之时



取得条件：完成第6话



虚空震



取得条件：完成第7话



然后终将天明



取得条件：完成最终话



前往心意造就的明日



取得条件：完成尾声



今后一定也是如此



取得条件：完成后日谭

GOD WARS

~ 超越时空 ~



—特别收录—

高达VS

全机体介绍影像
各作品出击动画

铁拳7

全角色必杀技集锦

古惑狼 疯狂三部曲

竞速攻略视频



附赠

高达VS

实用连招别册

温馨提示：赠品《高达VS》实用连招别册请向零售商索取



更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

UCG专辑 黄 光盘定价：38元

本手册随盘附赠不能单独销售